머 리 말

오늘날 우리생활의 모든 분야에서 컴퓨터가 이용되고 있는 것은 어느 누구나 아는 사실이다. 그리고 국가에서도 컴퓨터의 대중보급을 위해 여러가지 측면으로 노력하고 있는 것도 아는 사실이다. 그러나 컴퓨터가 유행을 띄어 반짝 경기를 맞이하고는 그 빛을 잃어가게 되었다.

그러한 측면에서 이책이 출간된것은 컴퓨터 애용자에게 좋은 기회를 맞이하게 해주는 전환점이 되리라 본다. 이책은 미래에 컴퓨터 산업의 주역이 될 초·중·고 학생들과 일부의 일반인에게 컴퓨터에 대한 기피 경향을 줄이고 컴퓨터에 더욱더 많은 관심을 불러일으킬 게임과 Utility의 Manual을 종합한 모음집이다. 그렇다고해서 모든 애용자들이 게임에만 주려하면 이책의 의미는 반감되고 만다. 당부컨데 이책을 읽는 독자들은 우리나라 컴퓨터 발전에 대하여 한번쯤은 생각해주기 바란다. 그리고 흥미위주보다는 조금더 진전된 학습과 컴퓨터의 생활화에 관심을 기울였으면 한다.

그리고 이 지면을 통해 현재 독자들이 생각하고 있는 Software에 대하여 미흡하나마 한마디 할까 한다. 우리나라에서는 지금까지 어떤 특정 Software를 제외한 대부분의 Software에 대하여 Hardware를 팔기위한 판촉물 정도로 생각하거나 아주 저렴한 가격으로 생각하고 있다. 또한 일부에서는 그것이 당연하다고 생각하며 Hardware를 판매하고 있다. 그러나 조만간에 Software 사용자에게 커다란 충격이 주어질 것이다. Software에 대한 가치 설정이 서서히 국제화 되고 있는 상태이고 업계에서는 그것에 대해 조그마하게 나마 준비를 하고 있다. 허나 정작 의식을 바꾸어야 할 사용자들은 전혀 생각치 않고 있다. Software의 가치는 Hardware 가치의 이상이다. 컴퓨터의 사용자는 우리나라 기존 Software 상식에서 벗어나 Software 가치에 대하여 많은 관심을 가지고 그것의 중요성을 재삼 인식하여야 한다고 본다.

부언해서 이책을 출간 하는데에 많은 도움을 주신 고민수씨에게 진심으로 감사드리며, 김덕준, 윤상욱 학형, 그리고 러브리 가족의 노고에 심심한 사의를 표한다.

러브리 소프트 웨어

목 차

ADVENTURE CONSTRUCTION SET 4

ALCAZAR FOR GOTTEN FORTRESS (잊혀진요새) 27

ALTERNATE REALITY THE CITY 31

BATTER FOR NORMANDY (노르만디작전) 35

BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN 46

COLONIAL CONQUEST (식민지정복) 48

CONQUERING WORLDS (우주정복) 60

DAVE WINFIELD BATTER UP (야구교실) 65

EXPEDITION AMAZON (아마존 탐험) 70

FELONY (범죄) 74

FIGHT NIGHT (열광의 밤) 95

F-15 STRIKE EAGLE (F-15 전투기) 97

GEMSTONE WARRIOR (보석의 전설) 110

GOONIES (구니스) 116

GULF STRIKE (걸프 스트라이크) 118

HARD BALL (프로야구) 137

IMPERIUM GALACTUM (은하제국) 140

LOST TOMB (잃어버린 무덤) 157

MURDER BY THE DOZEN (12명의 살인자) 159

NEWS ROOM (뉴스룸) 175

PHANTASIE Ⅱ (환상Ⅱ) 183

PHILISTEIN PLAY (팔레스파인 보물찾기) 201

PIN BALL CONSTRUCTION SET 207

PLASMANIA (플라스메니아) 210

RESCUE RADERS (특공대원의 구출) 212

RINGS OF ZILFIN (질핀의 반지) 217

SILENT SERVICE (잠수함작전) 230

88. 1. 8
534997

SKY FOX (전투기 스카이폭스) 252
SPACE SHUTTLE (우주 왕복선) 255
SPY VS SPY (스파이대 스파이) 266
SUN DOG (우주화물선 썬독) 272
SUPER BOULDER DASH (슈퍼 보울더 대쉬) 281
SWORD OF KADASH (카다쉬의 칼) 285
THE BARD'S TALE (방랑시인의 이야기) 289
THE EIDOLON 304
THE EXODUS UTIMⅢ (엑소도스울티마Ⅲ) 309
THE GREAT AMERICAN CROSS COUNTRY ROAD RACE (미국횡단대경주) 325
THE HALLY PROJECT (우주비행임무 기술참고서) 330
THE MASK OF THE SUN (태양의 가면) 341
TIME ZONE (시간여행) 346
TITAN EMPIRE (파이탄 제국) 347
ULTIMA Ⅳ Quest of the Avatar (울티마TV(아바타를 찾아서)) 351
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO? (카멘센디에고를 잡아라?) ... 377
WILLY BYTE IN THE DIGITAL DIMENSION 382
WIZARDRY (마법) 388
WIZARD'S CROWN 396
XYPHUS (자이프스) 420
ZORRO (조로) 422
중앙한글 434
부 록 429

ADVENTURE CONSTRUCTION SET

ACS의 사용법

* 당신 자신의 극장……

ACS를 갖고 있는 것은 당신 마음대로 할 수있는 극장과 배우들을 가지고 있는 것과 같다. 무척 재주 많은 수백명의 배우들이 그들 자신의 임무를 기다리고 있다. 그들은 어떤 종류의 인간이나, 동물, 귀신, 마법, 로보트 혹은 차량처럼 활동할 수 있다.

당신의 탐험대는 240개의 다른 장소 (영화에서의 '로케이션')에서 탐험을 할 수 있다. 그리고, 당신은 이러한 로케이션을 시간의 문, 광선 수송차와 또한 한 방향으로만 통과할 수 있는 연결구역 지대 등과 같은 꽤나 예외적인 방법으로 서로 연결시킬 수 있을 것이다.

당신은 수백개의 물건과 특별한 효과를 지닌 어떤 장치와 이야기를 구비할 수 있는 매우 기술좋은 후원자를 갖게 된다. 마법의 물건, 보물, 가구, 무기, 음향효과와 음악, 물체를 나타났다 사라지게 하는 법, 메세지를 만드는 법, 물체를 호출하거나 사라지게 하는 법들이 모두 거기에 있다.

그리고 만약에 당신이 원하는 것을 아직껏 찾지 못했을 때 당신의 후원자는 그 물건을 당신 스스로 고안하고 만드는데 필요한 연장을 가지고 있다.

* ACS 디스크로 모험하는 방법

이 장에서는 어떻게 어드벤쳐 디스크를 만들고, 어떻게 캐릭터를 만들며 또한 어떻게 당신의 캐릭터를 지도상에 움직이게 하는 가에 대해 일러 준다.

1. 어드벤쳐 디스크를 만듬

당신은 ACS 디스크와 빈 디스크를 필요로 하게 될 것이다. ACS 디스크를 버리고 대신 " Make an Adrenture Disk "를 선택하라. 다음에 당신이 원하는 어드벤쳐의 이름에 cursor를 움직이게 하기 위해서 조정간을 사용하고 버턴을 눌러라.

" 모험의 땅 (The Land of Arenturia) " 은 13페이지에 나온 여섯개의 미니어드벤쳐를 포함한 " 어떻게 플레이 할 것인가? " 라는 지도 어드벤쳐를 가지고 있다. 14페이지의 " 빛의 강 (Rivers of Light)" 은 가장 경험있는 모험가들까지도 즐겁게 할 수 있게끔 된 크고 복잡한 어드벤쳐이다. (그런데 그것은 지금 당신이 가지고 있는 ACS로 완전히 이루어져 있다)

어드벤쳐 디스크를 만드는 것은 몇 개의 디스크를 바꾸기를 요구할 수도 있을 것이다. 이 때는 그 지침에 따라라. 그 과정이 완벽할 때 cursor을 이동시키기 위해 조정간을 사용하고 그리고 나서 버턴을 눌러라.

2. 캐릭터 만들기

" Play an Adventure "를 선택한 후 버턴을 눌러라. " Create a New Player "가 나타나면(그 선택물이 밝게 빛날때 버턴을 누름으로써) 그것을 택하고 신호를 따르라.

캐릭터 그림이 나타나면 다른 그림선택을 볼 수 있도록 조정간을 좌우로 움직이고 당신이 원하는 것

을 선택하고자 할 때 버턴을 눌러라. 그다음 이름을 타이핑하고 다시 한번 버턴을 눌러라. 한번에 네개의 캐릭터까지 플레이 할 수 있다. 그리고 일단 플레이어가 움직이면, 네개 모두 같은 조정간으로 통제할 수 있다. 하나의 어드벤쳐에 다른 캐릭터를 첨가시키는 것을 알고자 하면 6페이지의〈Add Some〉를 볼 것.

3. 스크린상의 상황보고를 읽기

일단 당신이 캐릭터를 선정하면 화면이 바뀔 것이다. 당신은 당신이 선택한 어드벤쳐내의 어떤 곳에 서 있는 당신의 캐릭터를 발견할 것이다. 만약 당신이 "Land of Aventuria"를 선택하였다면, 당신의 캐릭터를 두개의 산 사이에 있는 계곡의 성위에 서 있을 것이다. 그 성은 "How to Play"라고 불리워지는 간단한 어드벤쳐로 들어가는 입구를 나타낸다.

스크린 하단의 넓은 색막대 (color bar)는 당신이 작동함에 따라 계속 변할 것이다. 그 bar의 제일 윗줄은 인간이 통제하는 캐릭터 혹은 컴퓨터 통제의 캐릭터의 이름과, 그것이 서있는 지역의 이름을 나타내고 있다. 그 아래 있는 것은 어떻게 진행해야 하는가를 말해주는 메세지이고, 다른 쪽 위에 있는 것은 개개의 상태에 관한 정보를 제공해 색막대를 올려주는 것이다.

4. 캐릭터 이동

당신의 캐릭터를 이동시키기 위해서는, 당신이 캐릭터를 보내보자 하는 방향으로 조정간을 움직여라. 스크린 왼편의 bar는 각각의 움직임을 짧게 하여 줄 것이다. bar가 없어지면 캐릭터의 변화도 끝이 난다. (그 bar는 만약 당신이 작동함에 따라 시간이 흐르고, 당신은 무엇을 할 것인가를 영원히 결정할 수 있게 된다)

만약, 당신이 통과할 수 없는 지역 (예컨대 산)으로 이동시키고자 할 때, 당신의 캐릭터는 움직이지 않을 것이고, 당신의 이동바 (bar)는 변하지 않을 것이다. 당신이 들 수 있는 물건을 움직이려고 할 때에는 당신은 당신 소유품 목록에 그 물건의 이름을 덧붙여야 할 것이다. 그리고 나서 계속하기 위해 버턴을 눌러야 한다.

당신이 어떤 물체 속으로 움직이고자 할 때나, (칼, 검 또는 곤봉등과 같은) 전투무기를 가지려 하면 싸움이 시작될 것이다. 컴퓨터는 당신이 필요할 때 버턴을 누를 수 있게끔 하면서, 상세하게 싸움의 상황을 당신에게 알려 준다. 만약에 그 게임에 단지 하나의 캐릭터만이 있거나, 화면에 컴퓨터 통제의 물체가 하나도 없을때, 그 캐릭터는 이동 bar가 다시 나타날 때 다시 움직이게 될 것이다.

만약 다른 것이 플레이 중이거나, 혹은 그 지역내에 물체가 있을 때, 각각은 첫번째 캐릭터가 다시 움직이기 시작하기 전에 변화하게 된다.

5. 어드벤쳐의 세계를 탐험

당신이 이동함에 따라, 당신은 더많은 지도를 눈으로 볼 수 있게 된다. 어드벤쳐의 중심 지도는, 40간×40간으로 되어 있으나, 한번에 10×15간만 볼 수 있다.

중심 지도 주위에 흩어져 있는 것은 "Land of Aventuria"의 "How to Play"를 이끄는 성처럼 지도내의 지역으로 들어가는 "문들"이다. "Land of Aventuria"는 일곱개의 이같은 지역을 가지고 있으며, 각각은 일곱개의 미니어드벤쳐를 포함하고 있다. 그 지도의 간단한 그림은 12page를 보라.

하나의 구역은 그 자체 열여섯개의 다른 room을 갖고 있다. 만약에 당신이 room으로 이동할때 새로운 지역은 눈에 나타나지 않는다. 대신에 당신이 다른 room으로 통하는 문으로 이동하면, 새로운 로케이션의 그림이 앞전 그림을 완전히 대체하게 된다.

6. 당신 차례중에 당신이 할수 있는 것들

만약 당신 차례가 될때 당신이 버턴을 누르면,

다른 선택물을 포함하고 있는 메뉴가 메세지 bar에 나타난다. 그 선택물 중 하나를 택하기 위해서는, 조정간을 사용한 후 버턴을 눌러라.

다음의 3page는 어떻게 당신이 선택물을 사용하며, 당신이 플레이함에 따라 당신에게 유용한 정보를 어떻게 제공할 수 있는가를 보여준다. 만약 당신이 어드벤쳐에 낯선 사람이라 하면, 한번에 이모든 정보를 마스터 하겠다고 생각치 말라."Land of Aventuria"에 있는 미니 어드벤쳐는 당신이 플레이함에 따라 어드벤쳐하는 방법을 이해할 수 있게끔 고안되어 있다. 당신이 좋을대로 언제건 플레이를 시작하고, 다음에 당신이 더 많은 정보를 요할때 이 매뉴얼을 참고료 사용하라.

***플레이어 선택의 요약**

이 장은 플레이/캐릭터가 변화중에 취할 수 있는 행동을 설명해 준다. 이러한 선택들을 포함한 메뉴를 만들기 위해서 버턴을 눌러라. 하나의 선택을 하게 되면, 조정간으로서 그 선택물의 밝은 쪽으로 이동한 후, 다시 버턴을 누르고, 그들이 나타남에 따라 다음 시도를 하여라.

Move－당신의 캐릭터를 이동할 수 있도록 메뉴를 제거코자 할 때 이것을 선택할 것.

Rest－부상당한 캐릭터에게 어떤 생명력을 불어넣어 주고자 할때 이것을 선택할 것.

Fire－활, 총, 수류탄 등과 같은 미사일 무기를 사용코자 할 때 이걸 선택할 것.

Use Object－당신이 가지고 가는 마법물을 사용코자 할 때 이것을 선택한다. 마법의 물건은 항상 작동한다. 그러나 어떤 마법체는 활동시켜 사용한 대신 버려야만 한다.

Drop Object－당신에 어떤 것이 마법체인지 알려고 하기 위해 그것을 버리고자 할 때, 혹은당신과 가까운 특정지역에 어떤 소유물을 놓고자 할때 혹은 단순히 어떤 것을 가져가는 것을 그만 두고자 할 때 이것을 선택하라. 만약에 당신이 중심 지도상에서 이를 선택할 때, 당신이 버리는 것은 무엇이건 그 어드벤쳐에서 다시 나타나지 않는다.

Use Power --당신이 갖고 있는 마력을 쓰려고 할 때 이것을 선택하라. 당신 캐릭터의 힘이 커지면 커질수록, 마력이 작용하는 기회는 더욱 커진다. (주의 : 물체가 사라지는 마력을 조심하라. 사라지는 물체는 사라지면서 그 자신의 모든 소유물을 가지고 간다)

New Weapon－당신이 사용하기 위해 가지고 가는 무기를 준비할 수 있도록 이것을 선택하라.

New Armor－당신이 갖고 가는 갑옷의 일부를 사용하거나 준비할 때 이것을 선택하라.

Pro File－다음장에 설명한 카테고리내의 캐릭터의 소유목록을 보려고 할때 이것을 선택할 것.

Add Someone－어드벤쳐에 다른 캐릭터를 추가하고자 할때 이것을 선택하라. (한번에 네개까지 플레이할 수 있다) 그 캐릭터는 새로운 캐릭터가 언제 시작하든지에 관계없이 처음 캐릭터가 나타난 곳과 같은 장소에서 지도상에 나타난다.

만약에 당신 다른 ACS 어드벤쳐로부터 첨가시키고자 한다면, 당신은 필요한 단계를 신속히 취해야 한다. 캐릭터는 그 자신의특성과 기술을 가지고 오나, 그 소유물의 어느 것도 갖고 올 수 없다.

Retire－당신의 캐릭터를 어떤 어드벤쳐의 다음에 사용하고자 할 때, 그리고 어드벤쳐에서 캐릭터를 제거코자 할 때 이것을 선택하라.

Save Game－진행중인 어드벤쳐를 구하려 할때 이를 사용.

※인포메이션→만약 당신의 캐릭터가 힘센 귀신이나 죽음의 덫에 희생되게 된다고 모든것이 사라지는 것은 아니다. 당신은 당신이 마지막으로"Save Game"를 사용한 그 지점에서 게임을 다시 시작할 기회를 얻게 된다." "Save Game"은 당신이 한 지역으로 들어 가거나 거길 떠날때 자동적으로 작동한다.

***특성과 기술의 요약**

각 개체는 기본적인 어떤 특성과 기술을 갖고서

각각의 어드벤쳐를 시작한다. 거기에 나오는 숫자들은 캐릭터와 물체들이 어떻게 움직이고, 싸우며 전투에서 그들이 얼마나 오래 견디며,그들이 어떻게 힘있는 마력을 갖는가를 결정하는 것이다. 어드벤쳐의 도중에, 그 숫자들은 전투결과,마법의 사용, 성공적인 경험 등등을 나타내도록 변화할 것이다. 당신의 캐릭터가 몇 점인가를 알기 위해서는 보턴을 누르고, 당신 차례가 될 때 "Profile"를 선택하라.

The Traits－각각의 특성에 가능한 최대 숫자는 특성설명 다음의 괄호에 나타난다. 스피드를 제외한 모든 특성에 있어서의 보통 출발범위는 10에서 11이다. 스피드의 출발 범위는 6～7이다.

Speed－개개인이 각각의 차례에 얼마나 멀리 이동할 수 있는가? 속도는 마법에 의해 영원히 증가할 수도 감소할 수도 있다. 개체의 이동범위는 너무 많은 무게를 갖고 가려 할때와 호전적이고 비우호적인 것이 근접해 있을때 줄어들 수 있다. 이동범위는 스크린 왼쪽 위의 Tising bar에 의해 나타난다.(최대 15)

Life Force and Constitution－Life Force (생명력)은 개인의 물리적인 참을성이다. 전투중 적으로부터 받은 타격은 어떤 마법의 희생물이 되면서 개체의 Life Force에서 공제된다. 다른 마법의 희생물이 되는 것은 Life Force를 증가시킬 수 있다. Life Force가 제로가 될 때 개체는 죽는다.

Constitution은 Life Force에 대한 개체의 자연적 능력이다. 새로운 캐릭터에 있어 최초의 Life Force는 늘 Constitution과 같다. 피해를 입은 개체는 "Rest"선택을 사용함으로써 그들 Constitusion의 한도까지, 잃어버린 Life Force를 복원할 수 있다.

만약 그들이 쉬지 않는다면 그들의 잃어버린 Life Force는 되돌아 온다. 그들의 Constitution보다 큰 Life Force를 갖고 있는 캐릭터는 더 잘 싸울 것이다.

Power and Wisdom－전투중 적으로부터 입은 타격은 또한 개체의 힘을 감소시킨다. 마법과 마법체를 사용하고, 당신이 만나게 되는 어떤 마법의 희생물이 된다. 다른 마법은 힘을 증가시킬 것이다. 개체의 힘 크기가 높을수록, 마법이 성공할 기회가 더 많다. 더 높은 힘크기를 가진 개체는 낮은것보다 잘 싸우며 전투의 피해에 대해서도 더 잘 견딘다.

힘은 영속적인 것이 아니다. 각각의 차례에서 개체의 힘은 그 개체의 Wisdom 점수에 따라 증가, 또는 감소할 것이다. 이러한 Wisdom은 개체의 자연적인 마법사용 능력이다. Wisdom은 또한 상점에 물건들을 팔때 거래를 더 잘 할 수 있게끔 도와준다.

Strength－검, 보물, 갑옷과 투구, 금등은 모두 무게를 가지고 있다. 개체의 Strength는 얼마나많은 무게를 속도를 줄임이 없이 그가 운반할 수 있는가를 결정짓는다.

만약 당신이 이동 bar에서 쇠퇴를 알게 되었으나, 아직 "속도 줄임"마법의 희생이 되지 않았거나, 다른 호전적이고 비우호적인 것에 가까이 서있지 않을 경우, 당신은 더 많은 물건들을 갖고갈 기회를 갖는다. 당신은 어떤 물건을 버리거나 마법의 가방 또는 말 등과 같은 무게를 가져갈 수 있는 다른 수단을 찾을 필요가 있다. 만약에 당신이 피해를 입는다면, 물건을 가지고 갈 수 있는 능력은 쇠퇴하고, 당신이 숨게 되면 그 능력은 되돌아온다.

Size－더 큰 전사는 더 힘 있는 전사를 만든다. 더 작은 개체는 날쌔게 비키거나 더 잘 피한다.크기는 변화될 수 없으으로 당신 캐릭터의 능력에 따라 전략을 세워야 한다.

Dexterity－싸움이 시작될 때 기민함이 편리하다. 크기와 마찬가지로, 고도의 기민성은 힘을 증가시킨다. 더 나아가 그것은 예외적으로 힘있는 일력을 가하게끔 한다. 그것은 또한 하나의 개체가 얼마나 많은 타격을 받을 수 있고, 얼마나 많은 포탄을 발사할 수 있는가를 결정짓는데 도움을 준다.

The Skills－싸움의 효과를 계산하는데 있어서 프로그램은 사용된 무기와 장비, 기술, 전투자의 힘과 Life Force를 고려하게 된다. 당신이 활과 같은 장거리 무기로 목표를 공격할 가능성을 측정하기 위

해, ACS는 당신의 미사일기술을 보게 되며, 포탄과 같은 무기를 피할 수 있는가 하는 것을 측정키 위해선, 날쌔게 피하는 기술을 본다.

근거리 싸움에서의 당신 공격의 정확도를 파악키 위해서 ACS는 당신의 싸움기술을 그리고 당신의 근거리 무기도 반격을 가할 수 있는지를 알아보기 위해서 ACS는 피하는 기술을 본다. Armor Skill은 장비의 불리함을 당신이 극복할 수 있게 끔 하는 것이다.

이러한 기술의 각각은 당신이 그 기술을 성공적으로 사용할 때 마다 증가될 것이다. 즉 공격을 성공적으로 피하면 피하는 기술이 늘게 되고,목표를 공격하면 당신의 미사일 기술이 는다는 것 등이다. 기술점수가 더 높아감에 따라 그 점수를 더욱 높여가기가 힘들게 된다. 어떠한 기술점수의 최대치도 127이며, 보통 출발 점수는 미사일 기술과 장비술을 제외하곤 25~35사이인데, 미사일 기술은 10~20; 그리고 장비기술도 0이다.

Magical Defense는 특별한 기술의 일종이다. 그것이 가장 강력할 때, 그 기술은 비마법 무기로부터의 모든 공격이나 미사일을 완전히 멈추게 하거나, 마술 무기로부터의 모든 공격이나 미사일의 힘을 반쯤 줄일 수 있다. 그것이 당신이 상상할 수 있는바 가질 수 있는 매우 가치있는 무기인 것이다.

* Exproring Aventuria : A Tatorial

본 문장에서는 " The Land of Aventuria " 내에 있는 다른 미니어드벤쳐에 대한 간략한 지침에 덧붙여, " How to Play " 미니 어드벤쳐의 지도 리허설을 보여 준다.(당신이 이 어드벤쳐를 플레이하기 이전에, " the Land of Aventuria " 를 포함한 디스크를 만들기 위해선 " Make an Adventure Disk " 선택을 사용해야 함을 기억하라)

" How to Play " 어드벤쳐 사용—이것 내에서 당신은 " Help " 스퀴어를 사용하는 방법, 목표를 골라내는 방법, 싸우는 법, 그리고 마법을 쓰는 법을 배울 수 있다.

1. Help스퀴어

만약에 당신이 캐릭터를 만들고, 그 다음 Aventuria 지도상에서 볼 수 있는 첫번째 성안으로 이동하면, 당신은 당신의 캐릭터가 큰 H자와 세개의 문을 갖고 있다고 표시된 하나의 스퀴어를 가지고 있는 방안에 서 있는 것을 발견하게 될 것이다. 세개의 문이 어디로 연결되어 있는가를 찾기위해 H로 표시된 스퀴어로 이동하라. 이와 같은Help 스퀴어는"Land of Aventuria"를 통하여 나타난다. 당신이 플레이함에 도움이 되는 팀과 정보를 위해 그것들을 사용하라. " How to Play "지도를 계속하려거든 제일 위에서 문을 통과하라.

2. 물건 찾아내기

다음 방에서 당신은 마루 위에 놓여있는 검을 볼 수 있을 것이다. 무기를 찾기 위해선 Help 스퀴어가 일러주는 대로, help 스퀴어의 꼭대기를 이동하려고 노력할 것.

3. 다른 옵션들의 사용

만약에 당신이 당신의 이동할 차례가 될때 조정간 버턴을 누르면, 추가된 옵션을 포함하고 있는 메뉴가 메세지 bar에 나타날 것이다. 옵션중의 하나를 선택하기 위해서는 조정간을 사용하여, 가장 밝게 비추는 곳으로 이동한 후, 버턴을 눌러라. 옵션의 첫번째 세로줄 중간에 있는 Drop Object 옵션을 시도해 보시오. 당신 캐릭터 다음의 스퀴어 위에 검을 떨어 뜨리기 위해 스크린이 지시하는대로 cursor를 사용하라. 그리고 나서 cursor 쪽으로 움직인다.

당신은 플레이중에 많은 것을 떨어뜨릴 수도 찾을 수도 있을 것이다. 이것이 바로 너무 무겁다고 여겨지는 물건들을 제거하고, 당신의 가는 길을 가로막는 것들을 움직이고, 그리고 부상품 그리고 당신의 목표에 도달하는데 필요한 도구를 얻을 수 있는 방법이다.

4. 생을 위협하는 적들의 처리 : 하나의 예

만약에 당신이 문을 통해서 당신의 캐릭터를 이동시킨다면, 방 밖에서 막 솟아오르려는 무시무시한 용이 서 있는 새로운 방에 자신이 있다는 것을 곧 알게 될 것이다. 칼로 공격하기 위해서 방 밖으로 나가 용에게 달려들 때 그렇게 하기 위한 버턴을 눌러야 한다. 당신 차례일때 이를 계속하라.

그리고 이 게임 고안자가 당신의 적이 실제보다 더 강하게 보이게끔 만들었다는 사실 때문에, 당신은 이겨야 한다. 그런데 이직도 그 적이 독이빨로 당신을 괴롭힌다면, 용은 어떤 해를 줄만큼 아직 강한것이다.

용이 죽으면 용그림은 사라지고 그 자리에 램프 그림이 나타난다. 그것은 용이 램프를 가져가고 있는 중이기 때문이다. 대신 당신이 죽었다면, 당신의 그림은 당신이 가져가고 있는 물건의 그림으로 대체될 것이다. 캐릭터 또는 동물이 죽을 때면 언제나 그것이 가지고 가는 것이면 무엇이나 뒤에 남게 되는 것이다. 방을 떠나기 전에 램프를 찾는 것을 잊지 말라. 누가 아느냐고? 아마 그것은 마법이다.

5. Life Force Bar

한번 당신이 전투를 겪은 다음에는, 당신 차례일때 당신에게 늘 유용한 더 많은 정보를 사용할 시간이다. (멀리 오른쪽에 있는) Life Force Bar는 당신이 전투에서 어떻게 견디어냈는 가를 가리키는 것이다. 싸울때 적이 당신에게 가한 일격은 당신의 힘과 전체 Life Force에서 공제하고, 당신이 적에게 가한 일격은 적의 것에서 공제한다. 그리하여 양편중 어느 한쪽의 Life Force가 제로가 될때, 싸움은 끝나고 패자는 죽는 것이다.

당신은 잃어버린 Life Force를 " Rest " 옵션을 사용하거나 또는 " life force를 증가시키는 " 마법의 장소나 물건을 찾음으로써 복원할 수 있다.

6. 당신의 Power Bar

(당신의 Life Force Bar 바로 왼쪽에 있는) Power Bar는 당신의 캐릭터가 얼마나 많은 마법의 힘을 가지고 있는지를 보여준다. 당신은 힘을 참을성 또는 인내, " the Force," 정신적 교화 및 에너지 등등으로 생각해도 좋다.

당신은 싸움에서 당신 자신을 보호하고 플레이중에 당신이 찾을지도 모르는 마법을 사용하는데 Power가 필요하다. 용이 가지고 가던 램프는 바로 이와같은 마법을 지니고 있는데, 이 경우 "동물호출" 마법은 그 방에 굉장한 귀신을 가져다 줄 것이다. 당신이 마법을 사용할 때 그것이 성공할 가능성은, 얼마나 많은 Power 마법이 사용되었으며 당신이 얼마나 많은 Power를 갖고 있는가에 따라 결정된다. 당신이 더 많은 Power를 갖고 있을수록 성공의 기회는 더 많아지는 것이다.

" How to Play "에서 다음 방으로 이동하는 것은 일시적이나 당신이 " 귀신호출 " 마법을 쓸 수 있도록 당신의 힘을 증강시킨다. 그렇게 한다음 귀신이 나타날 때까지 방에서 기다리면 당신은 가치있는 선물을 받게 된다.

7. Profire 옵션

만약에 당신 버턴을 누르고 " Profire "를 선택하면, 당신의 캐릭터가 갖고 있는 다양한 성격과 물건들의 목록이 새로운 스크린에 나타난다. 그 화면에 당황하지 말고 그것을 한번에 모두 마스터할려고 노력치 말라. 당신은 이미 그것들중 어떤 것은 알고 있는 것이니까. 그리고 휴식은 당신이 모험경험을 쌓음에 따라 의미있을 것이다.

모든 Profile 항목의 서술에 대해서는 7 page의 「특성과 기술요약」장을 공부하라. " Land of Aventuria "내의 미니 어드벤쳐를 계속 하려거든 귀신으로부터 선물을 받은 다음에 문을 통과하라. 당신은 " Agent 00111 "의 첫번째 방에 서있는 자신을 발견할 것이다.

"Land of Aventuria"안의 다른 어드벤쳐 작동

* 이길을 지나가는 모든 모험가들에 대한경고

Aventuria의 중심지도상에는 방황하는 귀신들이 있다. 어떤 것들은 우호적이나 다른 어떤 것들은 그렇지 않다. 만약 당신이 여행중에 이들의 어떤 소굴로 끌려들어 가게 되면 그들의 성질에 단서가 될 수 있도록 그들의 이름을 연구하라. 그러나 당신이 읽은 모든 것을 믿어서는 안된다.

* Features Common to All the Mini-Adventures

" Land of Aventuria "내에 있는 어드벤쳐들을 통과, 큰 H로 표시된 스퀘어는 당신이 그것의 꼭대기 위로 이동한다면 도움이 되는 화면을 만들어 준다. 교차되어 표시된 스퀘어로 이동하려고 노력하면 당신 캐릭터의 life force가 증가될 것이다. 그래서 간혹 당신의 Life Force를 높게 유지하라. 그러면 당신은 잘 죽지 않을 것이며, 마찬가지로 더 잘 싸울 수 있게 된다.

* Secret Agent 00111

보통의 모험문제를 표시하는 간단한 어드벤쳐 — 당신은 당신의 목표 (이 경우 마이크로 필림과 유괴당한 소녀가 감옥에 잡혀 있다)에 도달하기 위해 문을 통과하기 전에 어떤 물건 (이 경우 열쇠)을 찾을 필요가 있다. 이 미니 어드벤쳐에는 두개의 출입구가 있다.— " How to Play "안의 첫번째 방으로 바로 통하는 문과 마지막 방으로 통하는 문이다. 당신은 특별히 지하철이나 차들을 싫어한다면, 도시를 가로 지르는 모든 길에 통하는 문을 찾을 기회를 얻게 될 것이다.

* Sam Club, Private I

만약 당신이 " The Maltse Falcon "에서 Humphrey Bogart를 이미 보았다면 당신은 이것으로부터 미소지을 수 있다. 그리고 만약 당신이 보지 못했다면, 당신은 아직 누가 누워 있으며 무엇이 실제로 일어나고 있는가를 찾는 즐거움을 가질 것

* 동화 나라속의 Alice

Lewis Carroll의 고전으로부터 응용.
토끼 구멍 아래로 하얀 토끼를 따라서 나비와 케서 고양이를 지나서 Mad Tea Party를 볼 것. 유리컵 꼭대기에 있는 열쇠에 도달하게끔 충분히 커질 수 있는 방법이 무엇인가 하는 수수께끼에 직면한다.

* Washington이 Delaware를 지나간다.

역사적인 이야기도 ASC로 할 수 있다. 이 기발한 이야기속에서 Washington이 어떻게 강을 건널 수 있었는가를 생각해 내면 당신이 승부에서 이기게 된다. 선생님들은 주의를 준다.-모험 수수께끼가 더욱 드릴에 넘치러면 강 건너 학교로 들어 갈 것.

* 깊고 저주받은 지하 감옥

전형적인 " 지하감옥 탐험 "전통에서의 15호실. 나쁜 놈들과 보물이 있고, 모든 것이 문처럼 보이는 방이 하나 있고, 그리고 아무것도 보이지 않는 다른 방이 있다. 또한 모든 것이 완전히 똑같이 보이는 방 네개의 미로가 있다. 당신이 어떤 수수께끼를 풀려고 할 때 어디선가 악마는 당신을 보고 웃으면서 잔악한 몸놀림을 하고 있다.

* 나찌의 성에서

적의 성안에 있는 15호실 모험.
당신은 많은 무장경비병과 가짜 보물상자를 우연히 만나게 될 것 임으로, 당신이 얻는 모든 기회마다 당신의 life force를 비축해 두어라. 당신의 목표는 비밀계획을 찾아서 그것을 가지고도 망치는 것이다. 만약 싸우고자 하면 이는 당신에게 모험이다.

*** 은하수 구출**

우주선 혹성표면 그리고 얼어붙은 별의 동굴동굴에서의 15호실 모험. 지하

*** 빛의 강**

이 새로운 Stuart Smith의 서사시적 사건은 인간문명의 여명기에 고대 이집트와 중동에서 일어난다. 목표는 죽음의 신이며, 영원한 생을 주는 Osiris의 실재이다.

당신의 탐색은 문명의 요람인 Tigris와 Euphrates 강 계곡에서 시작된다.

당신의 첫번째 문제는 세계지도가 건널 수 없는 강으로 꽉차 있는 것이다. 즉 헤엄치는 법을 모르는 사람이 건널 수 없는. 늙은 여인과 사냥꾼이 도와줄 것이다.

만약에 당신이 좋은 지도책 속에서 지도상 Tigris와 Euphrates강을 찾아 낸다면, 당신은 "빛의 강"의 세계지도에서 이집트가 어디에 있는가를 알게 된다. 이 모험은 많은 다른 점에서 역사적으로 정확할 것이다. 만약에 당신이 이 이야기 뒤에 있는 신화에 관해 더 많은 것을 알고자 하면 42 page의 부록에 있는 참고서적 일부를 보시오.

우호적인 환대와 조언의 몇마디, "빛의 강"은 도전적인 수수께끼로 된 전형적인 모험이다. 예컨대, Assur에는 그것을 발견하는 사람에게 유용하고 강력한 무기가 있다. 그리고 늙은 여인과 사냥꾼이 살고있는 고대 계곡에는 숨겨진 큰 힘을 가진 물건이 있다.

당신이 탐험하는 주위를 찔러 보라. 메세지와 숨겨진 문과 보물을 찾아라. 왜냐하면 그것들은 당신이 특정지역을 지나간 다음에서야 나타나는 물건인 까닭이다.

당신이 찌를 때, 당신 스스로 잠시 그 길에 머무르도록 하라. 모든 가능한 해결책은 즉시 당신에게 오지 않는다. 그러나 그것들이 천천히 올 때 마지막에 더 기분좋을 것이다.

ACS ACS 구성 선택

ACS구성 메뉴는 세개의 주 스크린으로 이루어졌다고 생각하라. 그리고 조정간은 당신이 원하는 옵션을 선택할 수 있도록 메뉴 주 위에서 cursor를 움직이게 하는 일종의 변속 레버라고 생각하라.

1. 쉬운 변화 만들기—이 스크린은 세개의 옵션으로 이루어져 있다.

① "Save Work and Continue"(갑작스러운 힘의 손실이 있어 당신이 패배하게 될 때 당신이 하던 일을 구축하는 것)

② "Save Your Work and Exit"(그래서 당신은 구성과 플레이를 시작하는 것을 중지할 수 있다)

③ "Let ACS Finish Sour Adventure"(이로써 당신은 그 프로그램이 당신을 위한 작업구성을 하게끔 할 수 있다)

2. 지도와 지역을 구축하기

만약에 당신이 톱스크린으로부터 "Do More Detailed Work"를 선택한다면, 당신은 세계지도와 지역, 그리고 방들에서 당신을 일하게끔 하는 메뉴를 만들게 된다. 여기서 또한 당신은 당신의 모험에서, 한 장소에서 다른 장소로 이끄는 문으로 빨려 들어간다.

3. 물건, 동물 및 도해를 만들고 편집하기

만약 당신이 "Do More Detailed Work"를 다시 선택한다면 당신은 당신으로 하여금 Master Creature 목록, Master Thing 목록, 그리고 Master Graphics 세트를 덧붙이고 편집할 수 있게 해 주는 스크린을 만든다. 이 스크린상에서 옵션을 선택함으로써 당신의 지도와 방에 필요한 물건과 동물 그리고 그림을 만들고 변경하는 메뉴를 만들 수 있다. 이 메뉴는 또한 당신이 현재의 어드벤쳐 디스크중 특별한 부분을 지울 수 있게 하는 옵션도 포함하고 있다.

*** 당신을 위한 어드벤쳐 구축에 ACS를 요청**

당신의 ACS 프로그램은 디스크의 뒷면에 위치한 세개의 기본적인 구성세트를 갖고 있다. 하나는 환상모험 (칼과 마법 따위)을 위한 공상적인 세트, 다른 하나는 당대의 스파이와 미스테리한 드라마세트, 그리고 세번째는 공상과학 소설장난 따위이다.

기본적인 세트중의 하나를 포함하고 있는 어드벤쳐 디스크를 만들기 위해 주 옵션스크린에서 "Make an Adventure Disk"를 선택한 후, 거기에 나타나는 지시를 따르라. 그리고 나서 당신은 새로운 어드벤쳐를 구성하기 위하여 컴퓨터에게 요청하는, "Construct an Adventure" "Let ACS Finish Your Adventure"등을 선택할 수 있다. 최선의 결과를 위해서는, 만약에 특히 당신이 이러한 옵션을 처음 선택하는 경우라면 환상세트 혹은 과학소설 세트로부터 시작하라.

1. 당신은 어드벤쳐 이름, 작자서명 그리고 지도 이름을 넣을 수 있다. 혹은 당신이 그것을 ACS가 대신 해주게 할 수도 있다. 만약 당신 스스로 그것을 하고자 한다면, 그러한 옵션의 각각에 cursor를 움직이고 나서 당신이 원하는 이름을 타이핑 할 수 있도록 버튼을 눌러라.

2. Mood는 세가지 가능성—환상·스파이·미스테리와 공상과학소설을 제공해 준다. 그 가능성중에서 선택하기 위해서는, 당신이 원하는 것을 얻을 수 있을 때까지 계속적으로 "Mood" 옵션으로 cursor를 이동시켜라. 만약 당신이 여기에서 변화를 만들지 않는다면, ACS는 당신이 사용하고 있는 구성세트에 맞는 MOOD를 사용할 것이다. Mood 세트는 ACS가 지도와 방들을 위해 선택하는 이름들을 결정짓는다.

3. Cursor를 Challenge로 이동하고, 당신이 원하는 세트를 얻을 때까지 조정간을 좌우로 움직여라. 그 범위는 "1쉬움"부터 "10어려움"까지 있다. 쉬운 어드벤쳐에서는 당신이 만나게 되는 동물들이 그렇게 심술궂다거나 강력한 것은 아닐 것이다. 그리고 힌트와 단서들이 더 많고 이해하기가 더 쉬울 것이다.

4. 어드벤쳐의 Goal은 어떤 특별한 물건을 찾아내는 것이다. 만약 당신이 Mater Thing 목록에서 물건을 찾고자 한다면, "Goal"을 선택한 후, 나타나게 되는 목록에서 그 물건을 선택하면 된다.

5. 다음의 두가지 옵션을 변화시키지 말것—ACS Completely Redrans the Map과 ACS Tries to Use Only Defined Things. 이것들은 현재의 어드벤쳐를 뒤섞는데 유용하다.

6. 당신이 어드벤쳐에서 얼마나 많은 지역과 어떤 종류의 지역을 원하는 있는가를 ACS에게 알려주기 위해서는 Edit Region Attributes를 사용하라. 당신은 15개 지역을 가질 수 있으며, 각각에 이름을 붙일 수도 있고, 그것을 ACS가 대신 해주게끔 할 수도 있다. 만약 당신이 여기에서 아무런 변화도 만들지 않으면, ACS는 자동적으로 8개의 지역 어드벤쳐를 구축하고, 그 각지역의 어려움을 결정짓기 위해 당신의 전체적인 "Challenge" 세트를 사용할 것이다.

만약 당신이 이 옵션을 선택한다면, 당신이 얼마나 지역을 원하고 그것들을 어떻게 구축할 것인가를 ACS에게 특별지시할 수 있도록 새로운 메뉴가 나타날 것이다.

당신이 그 지역에서 어떤 방을 원하는가를 ACS에게 말하기 위해 "Type"를 사용하라. (여기에는 ACS가 당신 대신에 그 type를 뽑을 수 있는 것까지를 포함하여 8가지 가능성이 있다) 만약, 당신이 전체적인 어드벤쳐에서 당신이 선택한 것이 다른 어려움을 갖고 있는 지역이기를 원할 때는"Challenge"를 사용하라.

ACS가 구축하는 지역의 수를 정하기 위해서는 제일 위에서 "Write a Completely New Region"에 옵션을 놓고, 그 다음 "Leave This and Later Regions Empty"에 다음 지역을 놓을 것. 이러한 세팅을 하기 위해 한 지역에서 다른 지역으로 이동하기 위해서는 "Edit Anotha Region"을 사용할 것.

7. ACS Write the Adventure를 선택하라. 그리고 나서 ACS가 그 작업을 할 때, 다른 것을

하러 갈 것.

당신의 새 디스크가 플레이하기 위해 준비중일 일때 메세지가 나타나게 되며, 그 사이에 스크린은 주기적으로 그 과정이 얼마나 더 진행되는가에 대한 새로운 평가를 당신에게 줄 것이다.

*현존하는 어드벤쳐로 시작하기

당신은 또한 오래된 어드벤쳐를 새로운 것으로 교체하기 위해서 " Let ACS Finish Your Adventure "옵션을 사용할 수 있다. 만약 당신이 동일한 지도의 사용을 원한다면 " ACS Adds a Few Doors to the Map "을 선택하라. 그렇지 않으면 " ACS Completely Redraws the Map "을 골라라.

당신은 또한 "Write a Completely New Region," " Leave Region Almost Unchanged," " Shuffle Contonts Only," 그리고 " Shuffle Room Layout and Contents "중에서 각 하나를 선택함으로써 당신이 어떤 지역을 얼마나 많이 변화시킬 것인가를 결정할 수 있다. 당신이 선택할 수 없는 단 하나의 것은 이미 존재하는 " Leave This and Later Regions Empty "뿐이다. 당신이 ACS가 뒤따라 오기를 원하는 방향으로 들어갈 때는 " Let ACS Write the Adventure "를 선택하고, ACS가 당신을 위해 그 일을 할 때 다른 것을 하러가라.

*어드벤쳐의 편집과 구성

* 개 요

ACS 구성 옵션은 모든 어드벤쳐에 연관되는 다섯가지의 기본 프로그램에서 당신이 일하게 된다.

◎ World Map : 이것은 지역 지도의 여기저기에 다양한 형태와 문들을 가진 지역을 갖고 있다.

◎ Mape of each region : 각 지역 지도는 그 지역내의 모든 방들을 보여 주는 다이어 그램으로 먼저 이루어지고, 그 다음 각각의 방 그림을 상세히 보여주는 다이어그램으로 되어 있다.

◎ Master Thing List : 이것은 모든 기본적인 후원자와 특수 효과의 기록을 갖고 있다.

◎ Master Creature List : 이 목록은 기본적인 모든 동물의 기록을 가지고 있으며, 이 목록으로부터 세계지도와 각 지역을 위한 동물목록이 만들어질 것이다.

◎ Master Graphics Set : 이 세트로 부터 지역, 물건 그리고 동물들을 위한 그림이 선택된다.

단계적인 어드벤쳐 편집 지침

세계지도에 문을 더해주는 방법

문들은 세계지도상의 한 장소에서 다른 장소로, 혹은 어떤 지역내의 다른 방으로 연결되어 있다.

1. 지도 편집 옵션을 만들기 위해 지도와 지역 메뉴에서 " Edit World Map "을 선택한 후," Draw World Map "을 택하라. 오른쪽의 큰 직사각형은 전체 지도를 나타내고, 그 안에 더 밝은 직사각형은 당신이 바라다보고 있는 지도의 구역을 나타낸다. 만약에 당신이 cursor를 메뉴로부터 스크린으로 움직이고, 그 다음 그것을 지도구역의 가장자리로 이동시키면, 새로운 지역이 눈에 들어오고 더 밝은 직사각형의 위치를 더 어두운 직사각형의 안에서 변하게 될 것이다.

2. 당신이 문들에 올때까지 열여섯가지 지역 가능성을 통해 반응을 보일 수 있도록 " Select New Terrain "을 사용하라.
cursor를 메뉴 아래 뒷쪽으로 움직이고 "Select New Terrain" 옵션에서 cursor를 눌러라.
당신이 이것을 할 때마다 새로운 지역 그림이 작은 스퀴어에 나타나고, 새로운 지역그림은 메뉴 밑에 나타날 것이다. 그 모두로부터 선택할 수 있는 열여섯가지의 지역 형태들이 있다.

3. Cursor를 지도상으로 이동하고, 그 다음Cursor를 당신이 원하는 문으로 움직여 버턴을 눌러라.

세계지도상에서 새로운 지역을 배치하는 것은 기존의 것을 대체하는 것이다. 그리하여 그 지역은 어떤 물건 (당신이 찾은)을 가지고 오는 사람 또는 가지고 오지 않는 사람, 혹은 어떤 사람이 지역으

로 이동할 때 마법을 일으키는 사람들에게만 개방되도록 조작할 수 있다. 더 자세한 정보를 위해서 26page의 World Map Reference Guide를 볼 것

*** World Map Creatures를 더하고 편집하는 방법**

1. " Edip Map Creatures "를 선택하고,그다음 " Add Amother Map Creature "를 선택하라.

당신의 어드벤쳐디스상에서 Master Creature목록에 필요한 모든 동물의 동물이 나타나게 될것이다. 조정간을 위 아래로 움직이고, 목록에 있는 다른 그룹을 선택하기 위해 그것을 왼편으로 이동시켜라. 그 다음 조정간을 오른쪽으로 움직인 후 가장 밝게 비치는 동물을 선택키 위해 버턴을 눌러라.

2. 당신이 편집하기를 원하는 동물을 선택하고 그 다음 당신이 변화시키기를 원하는 각 항목을 선택하라.

새로운 메뉴가 나타나게 된다. 제일 윗줄을 반복적으로 선택함으로써, 당신이 나타나기를 원하는 동물중에서 어느 하나를 찾을 수 있도록 12개의 지역형태가 반응할 것이다. 메뉴내에서 세번째 줄을 반복하여 선택함으로써 얼마만한 시간 동안 동물이 나타나기를 당신이 원하고 있는가를 ACS에게 말해줄 수 있다.

당신이 동물이 나타나는 시간율을 더 높이면 높일수록, 당신은 탐험하고 있는 지역에 살고있는 동물들을 더 많이 만날 수 있을 것이다.

만약에 당신이 " Edit Trait "옵션을 선택하면, 스크린에는 당신이 "Profile"옵션을 선택할 때 당신이 보았던 바로 그것들이 나타나게 된다. cursor를 목록내의 어떤 항목으로 이동하고, 버턴을 동시에 누르면서 조정간을 움직임으로써, 당신이 이러한 세트중의 어느 것을 변화시킬 수 있다. creature traits에 관한 더 상세한 정보를 위해서는 29 page의 Creature Reference Guide를 참조할 것.

*** 방들과 지역들을 더하는 방법**

어드벤쳐들은 15개 지역과 각 지역당 16개의 방을 가질 수 있다. 당신은 원하는 지역의 수와, 각 지역내의 방수, 크기 그리고 위치를 결정한다.

1. 현 지역에 방을 더하기 위해서는 " Edit Region "을 선택한 후 당신이 원하는 특별한 지역을 선택하라. 당신이 원하는 지역의 이름이 새로운 메뉴의 밑에 없다면, 새로운 메뉴의 밑에 그것이 있을 때까지 " Next Region "을 선택한 후, 그 이름을 택하라. " Add Room "을 택하고 스크린상에 나타나는 지침을 따르라. 방들은 너비 15스퀘어와 높이 10스퀘어이다.

2. 지역을 덧붙이기 위해선, " Add Region "을 선택하고, 지역이름을 타이핑하고 버턴을 눌러라. 그 다음 당신이 원하는 모든 방을 가질 때까지 "Add Room "사용을 계속하라.

당신은 16개의 방을 구축할 수 있다. 만약에 당신이 지나감에 따라서 그 방내에 물건과 동물을 배치시키기를 원한다면, 다음장에 설명한 " Edit Room "옵션을 선택하라.

*** 방들의 크기를 더하거나 변화시키는 방법**

당신은 Master Creature목록에서 16마리의 동물을 가질 수 있고, 각 지역내에 Master Thing목록으로 부터 500개 이상의 물건을 가질 수 있다. 만약에 당신이 원하면, 그것들을 모두 동일한 방의 동일한 스퀘어상에 놓을 수 있다.

1. " Edit Region "을 선택하고, 그 다음 당신이 관심을 갖고 있는 지역을 선택하라. 그리고 나서 " Edit Room "을 선택하라. 당신이 원하는 방이 어떤 것인지를 ACS에게 알려줄 수 있게끔 cursor가 나타나게 될 것이다. 당신이 ACS에게 일러줄때, 4개의 옵션을 갖고 있는 메뉴가 나타난다. 이미 그 방에 있거나 혹은 나타나게 될 동물들의 특성들을 변화시키기 위해서, 좌측에 있는 옵션2를 선택하라. 다른 물건 혹은 동물을 더하거나 제외시키기 위

해선, " Edit Contents of Room " 옵션을 선택하라.

2. " Edit Contents " 옵션을 선택한 후에, 당신이 원하는 만큼의 각 옵션을 선택하고, 거기에 나타나는 지침을 따르라. 중심지역 메뉴로 되돌아오기 위해서는 " Exit " 를 선택하라

그 방에 이미 무엇이 있는가를 알아보기 위해서는 " Examine Room " 을 선택하라. 당신이 하나의 항목을 선택하기 위해선 Master Thing 목록을 가져오는 " Add Thing " 을 사용하라. 만약에 당신이 같은 물건의 복사품을 여러개 배치하고자 한다면, "Add Many Things " 을 사용하라. 이미 덧붙여진 어떤 것-물건 혹은 동물-을 제거하기 위해서는 " Delete Thing " 을 사용하라.

세계지도 지역과는 달리 새 항목들은 오래된 것들을 대체하지 않는다. 지역과 방들에 대한 더 자세한 정보를 얻기 위해선 28 page 의 Region and Room Reference Guide 를 참조하라.

* Master Thing 과 Creature 목록을 덧붙이는 방법

각각의 목록은 128 개의 항목을 가질 수 있다.

1. 새로운 물건을 더하기 위해서는 " Edit Things " 를 선택하고, 그 다음 " Add Thing " 을 선택하라. 당신은 일단 한 물건이 더해지면 삭제될 수 없다는 것을 기억하라.

그 다음 당신이 계속 진행할 것인지의 여부, 어떠한 형태의 물건을 더하고자 하는가, 그리고 한번에 얼마나 많은 물건을 가질 것인가를 스크린상에 알려주어야 한다. 그리고 나서 당신이 원하는 것을 하기 위해서 cursor 를 각각의 옵션으로 움직일 수 있다. 중심메뉴로 되돌아 오기 위해서, " Exit " 를 선택하라. 더 자세한 정보가 필요하다면 34 page Thing Reference Guide 를 참조.

2. 새로운 동물을 덧붙이기 위해서는 " Edit Master List of Creatures " 를 선택하고, 다음에 " Greate a Creature " 를 선택.

동물형상이 나타날 것이다. 당신은 그 형상에서 어떤 항목을 바꿀 수도 있고, 스크린상의 지침에 따라 중심메뉴로 되돌아 갈 수도 있다. 더 자세한 정보를 위해서는 29 page 의 Creature Guide 참조할 것.

* 그림들을 편집하고 새로운 그림을 만드는 방법

지역, 특징, 동물 및 물건등 당신이 보는 " Picture possibilities 는 세개의 스크린에 구별되어 있다. 그 스크린들을 얻기 위해선 " Edit Graphics " 를 선택하라.

1. 당신이 원하는 그림, 혹은 당신이 원하는 그림을 덧붙일 빈 공간을 선택하라.

첫번째 스크린은 지도지역에만 사용되어져야 하는 16 개의 그림을 가진 방이 있으나, 그것은 물건과 동물들에만 사용되어야 한다.

두번째 스크린 (이것을 보기 위해서는 " Exit Another Group of Pictures " 를 선택할 것) 은 48 개의 그림을 갖고 있으며, 이것은 물건, 지역 혹은 동물들에 사용될 수 있다.

세번째 스크린은 46 개의 그림을 가질 수 있으며, 이들은 모두 동물들에게만 사용되어야 한다.

2. 그림 그리는 지역에서 당신이 원하는 것을 묘사하기 위해서는 조정간을 사용하라.

그림 그리기 위하여, cursor 를 메뉴로부터 그림 그리는 지역으로 이동하고 색깔 선택을 하기 위해 버턴을 눌러라. 색깔 선택에 필요한 네가지중의 하나를 선택하기 위해서는 " Draw Another Color" 를 택하라. 선택한 그림 견본의 색깔을 곧바로 바꾸기 위해서는 " Change Paint Color " 를 선택하라. 더 자세한 정보가 필요하면, 41 page 의 Gaphics Reference Guide 를 볼 것.

마법 (Magic Spells)

각각의 마법은 마법이 사용될 때, 세칸의 메세지를 쓸 수 있게끔 되어 있고, 그것이 한번 사용된 다음에는 사라지도록 되어 있다. 여기에는 15개의 기

본적인 마법이 있다.

1. 소유자외의 모든 것을 죽임

당신이 당신의 어드벤쳐에서 이러한 마법을 어떻게 사용할 것인가에 대해 무관심하지 말라. 이 말은 곧, 모험의 세계에서는 어떠한 사람도 너무 자주, 멋대로, 그리고 예기치 않게 죽는 것을 바라지 않음을 뜻한다.

2. 동물호출과 추방

이것은 마법이 사용되어진 방에 있는 모든 동물들을 추방하거나, 혹은 Master Creature 목록에 있는 어떤 동물이라도 방으로 호출하는데 사용될 수 있다. 추방은 즉시 행해지나 호출은 다음 변화 단계까지는 이루어지지 않을 것이다. 이 마법은 세계지도상에서 사용되어질 수 없다.(주의 : 당신이 동물들을 추방할 때, 동물들은 망각속으로 자신들 소유물 모두를 가지고 간다. 당신이 다른 방으로 들어가는데 필요한 열쇠를 잃어버린 동물은 추방시키지 말라)

3. 마법의 방어력을 증가시킬 것 (당신은 네가지 가능성을 갖는다.)

그 마법의 방어력이 가장 강력할 때에 그것은 보통 무기로부터의 공격을 완전히 흡수하고, 마법의 무기로부터 받은 해는 반쯤 줄일 수 있다.

4. 마법의 방어력 감소 (네가지 가능성)

앞서 마법의 반대

5. 희생물의 증가 (당신은 체격, 힘, 기민성, 속도, 지혜, 피하는 기술, 비키는 기술, 장비기술, 전투기술 혹은 미사일 기술을 선택한다)

솜씨는 1점씩 증가, 기술은 5점씩 증가한다. 마법의 효과는 영속적이다-다음 마법이 나올 때까지.

6. 희생물의 감소

앞서 마법을 보라.

7. 희생물의 힘 변화 (-63에서+63까지)

개개인의 힘은 그의 지혜의 방향에 따라 매번 자동적으로 변하기 때문에, 당신이 그 효과가 일시적 혹은 영속적인 것이 되기를 선택하는 것은 문제가 되지 않는다. 어떠한 세트라 할지라도 힘에 대한 모든 변화는 일시적이다.

8. 생명력의 변화 (-63에서+63까지)

앞전의 마법과 마찬가지로, 생명력을 제외하곤 마법이 체격보다 더 클 때, 마법은 사라지지 않는다. 생명력의 영원한 증가는 오직 전투에서나 다른 마법에서만 상실되어진다.

9. 희생물을 주기

이 마법을 한번 사용하는 것은 마법을 영웅/플레이어, 혹은 동물에게 주는 것과 같다.

10. 긴 메시지의 진열 (여덟줄까지, 매줄 32개의 캐릭터까지)

이 마법은 특별한 상황발생이나 물건에 관해서 플레이어/캐릭터에게 말해 주거나 그 단서를 주는 수단으로써, 통상 공간과 장애물과 더불어 사용된다.

11. 음악연주 (30개의 다른 가능성을 선택)

1부터 12까지의 선택은 음향효과,

13부터 30까지는 음악 주제이다.

" endless "라고 된 선택을 하면 다른 음악이 나올 때까지 계속된다.

12. 가지고 오지 않은 모든 것을 방에서 제거

이 마법을 특별히 잔인하게 사용하는 경우는 보이는 보물앞에 당신이 직접 서 있을때, 눈에 보이지 않는 목표에 대해서다. 궁극적으로 당신은 이 마법을, 숨겨져 있어 보이지 않는 가치있는 물건을 덮어씌우고 있는 방을 제거할 때 사용할 수 있다.

(40 page의 " Let There be Light "를 보라.)

13. 방 하나를 덧붙이기 (당신은 Master Thing 목록에서 물건을 고를 수 있다)

이 효과는 즉각적인 것이다.

이 장소에 있는 모든 것들을 활동시킴

39 page의 " Stacking Thing on One Square " 참조.

15. 아무것도 하지 말라.

당신이 스크린 밑에 간단한 메세지를 전시코자 할 때 이것 (Do Nothing)을 사용하되, 다른 어떤 것도 할려고 하지 말라. 마법은 떨어질 수 없기 때문에, 그것은 자기 스스로 제거할 수 없는 동물 혹은

플레이어/캐릭터에게 하나의 성질을 부여하는데, 또한 사용되어질 수 있다.

어떤 특별한 물건과 그것들의 사용

기본적인 환상, 스파이/미스테리와 공상과학 소설구성 세트는 모두 매우 유용한 특별한 목적물을 조금씩 갖고 있다. 여기에 그것들에 대한 간단한 설명과 더불어 목록 일부가 있다. 더 자세한 정보가 필요하면 page 34의 Things Reference Cuide를참조할 것.

1. The Do-All Spaces and Obstacle

All-Wallc Space는 어떤 사람이 그 위를걸을 때면 언제나, 그리고 Do-All-Bump Obstacle은 어떤 사람이 그것과 마주치게 되면 작동하게 된다. 그리고, 그 각각은 그 아래 어떠한 마법이 있었던지 간에 꼭대기에서 밑으로 순서대로 작동할 것이다.

Do-All-Carry Space (실제로는 Custom Space)도 같은 길을 간다. 그러나 그것은 어떤 사람이 특별한 물품을 가져갈때만 작동한다.

2. Music and Message Custom Spaces

당신이 방안에 이것들을 놓을 때, 당신은 space가 작동할 때 만들어지는 특별한 주제나 음악을 선택하게 된다.

3. Rid the Room Custom Space

이것을 방에 놓으면 당신은 space가 작동될 때 무엇을 방에서 제거할 것인가를 ACS에게 말하게 된다. 그것의 이야기하는 힘은 당신이 그것을 방에 놓을 때 당신이 이름짓는 것과 관련있다. "Rid the Room" 마력으로 무엇을 할 수 있는가에 대한 좋은 예는 40 page의 "Let There Be Light" 토론을 보라.

4. Flight Spell

당신이 이 마법을 보기 위해 "Edit Thing"을 사용하면, 이것이 얼마나 좋은 것인가를 생각하기 어렵다는 것을 당신은 알게 될 것이다. 이것 자체로는 아무것도 하지 못한다. 그러나 당신이 어떤 지역을 "Open Only to Owners of Flight Spell"로 해 놓으면, 이것은 정말 강력하게 된다.

5. Decoder Custom Space

스파이/미스테리 세트에 유용한, 위에 언급한 message spac Space상의 이 다양함은 Coded Hessage가 이 위에 떨어지면 언제나 주제를 제시할 것이다. 이것은 custom message space와 같은 기본적인 아이디어가 어드벤쳐에서 매우 유용한 기능을 수행할 수 있도록 어떻게 그림과 그리고 다른 작동방법과 연계되는가에 대한 좋은 실례이다. 같은 트릭이 Aventuria의 "How to Play"내에 있는Help Spaces를 만드는데도 사용되었다.

일반적인 구성 끝내기와 기술

1. 구성을 시작하기 전에 무엇인가를 읽고 계획하라.

ACS는 당신의 어드벤쳐디스크상에서 다소간 당신이 좋아하는데로 구성과정을 시작할 수 있게 해준다. 기본적인 구성세트로 시작하는 이익은 Master Thing과 Creature 목록을 만들때, 당신의 시간을 절약하게 해준다는 점이다.

세트중의 하나를 골라, 무엇이 유용한가를 알기 위해서 Master 목록을 잠시 읽어 보라.

당신이 이 강력하고 호전적인 적 동물, 혹은 마법의 석궁(石弓)을 어디에서 사용할 것인가에 대해 생각해 보라. 당신이 물건을 어떤 곳에 놓고자 하는가를 생각할 수 있도록 당신의 지역 다이어그램을 종이 위에 그려 보라.

만약에 당신이 그 세트안에서 아무것도 필요한 것이 없다거나 혹은 거기에 있는 것을 변형시킬 것을 결정할 때, 당신은 "Edit Things" "Edit Creatures" 그리고 "Edit Graphics" 옵션을 사용할 수 있다.

2. 당신 어드벤쳐의 진행속도에 주의를 기울려라.

어떤 행동들은 다른 것들보다 컴퓨터가 더 오래작업하게 된다. 당신은 이것들을 어드벤쳐에서 어떻게 놓을 것인가에 대해 사려깊게 생각해야 한다.

예컨대, 하나의 문이 다른 지역으로 통할 때, 새로

운 정보를 위한 프로그램이 디스크에 가해져야 한다. 또한 어떤 것이 일어나는 순서에도 주의를 기울려라. 예컨대, 간단한 주제 메세지가 마법과 연결될 때, 그 메세지는 마법 그 자체가 작용하기 전에 나올것이다.

3. 어드벤쳐내의 난이도와 혼란의 보조를 고르게 하는데 주의를 기울려라.
만약에 당신이 너무 어렵게 물건들을 만들면, 다른 사람들은 당신이 심어 놓은 그 모든 말끔한 작품들을 발견하는데 너무 오랜 시간이 소요될 것이다. 다른 사람들이 그것을 찾아낼 수 있도록 성공적이고도 미스테리하게 어드벤쳐를 구성하라.

4. 하나의 어드벤쳐를 구성하는 작업을 다른 사람들을 위한 출발 지대로 사용하라.

하나의 출발점으로써 현존 어드벤쳐를 사용하기 위하여, 그 어드벤쳐를 포함하고 있는 디스크로 시작하고, 당신이 원하지 않는 부분들을 제거하기 위해서는 " Erase Part of the Adventure "옵션을 사용하라. 당신은 단지 도표만 제외하고, 세계 및 지역 지도, 혹은 Master Creature 목록 등 모든 것을 지울 수 있다. 당신은 또한 하나의 어드벤쳐에서 다른 어드벤쳐로 도표들을 복사할 수 있다.
" Copy Graphics From Anather Adventure "를선택한 후, 당신이 원하는 옵션을 택하고 그리고 그 다음에 나타나는 지침을 따르라. 당신은 낯선 도표를 현존의 어드벤쳐로 복사하는데 이 옵션을 사용하였다.

5. Back up과 작업 날짜적기

훌륭한 어드벤쳐는 하루에 이루어지지 않는다. 작업을 하면서 매 기의 끝마다 back up copy를 만들고, 어드벤쳐를의 이름에 당신이 작업을 한 날짜를 적어 넣어라. (예 : " Superdangengeon Oct. 15") 이렇게 함으로써 당신은 당신의 어려운 작업을한장의 디스크에 정리할 수 있고, 디스크를 혼란시킴이 없이 어떤 일을 가장 최근에 했는가를 쉽게 알 수 있을 것이다.

Map Reference Guide

1) 세계지도 그리기

전체 지도 지역은 40 × 40 스퀘어나, 한번에 10 × 15 스퀘어 만이 스크린상에 나올 수 있다. 지도 오른편의 더 큰 직사각형은 전체지도를 나타내고, 그 안쪽의 더 작은 회색 직사각형은 스크린상에 보이는 구역을 나타낸다.
오른쪽 더 아래에 있는 스퀘어는 만약에 당신이 지도 지역으로 cursor를 움직여 버턴을 누를 때 덧붙여질 수 있는 지형 형태의 그림을 포함하고 있는것이다. cursor를 메뉴쪽 그리고 왼쪽으로 움직이면 스퀘어에 새로운 지역 그림이 나타난다. 지형형태의 이름은 두번째 줄 끝에 나타난다.
당신이 현재의 지역 꼭대기에 지역의 일부를 더하면, 새로운 것이 오래된 것을 대체한다. 사용될 수 있는 16개 다른 지역 형태들이 있다. 이 16개 중 어느 것을 위한 새로운 이름, 그림, 혹은 여행상태나 마법을 선택하기 위해서는, 아래의 " Change Definitoio of Map Terrain "를 보라. tion
세계 지도상에 문들을 배치하는 방법을 알려거든"Adding Doors "를 보라.

2) 지도 이름 변화

이 옵션을 선택함으로써 당신은 지도에 새로운 이름을 붙일 수 있다.

3) 지도 지역의 정의 변화

16가지의 가능성중에서 선택한 하이라이트를 움직이기 위해서는 " Terrain#"를 계속 선택하라.
밝게 비추는 지역 형태를 위한 그림을 바꾸기 위해서, " Change Picture "를 선택하라.
새로운 이름으로 타이핑 하려거든 " Name "을 택하고, 어떠한 상태하에서 플레이어와 동물들이 그 지역을 통과할 수 있는지의 여부를 결정하기 위해서는 4번째 옵션을 선택하여라.
필요하다면 ACS는 Master Thing 목록으로 부터 당신이 지역 형태의 편집을 완성할 수 있도록 당신이 물건 혹은 마법을 고를 수 있게끔 할 것이다.
만약에 당신이 그림중의 하나를 변형시키거나, 새로운 그림을 그리고자 한다면 41 page의 Graphics Reference Guide를 볼 것.

* 중요 : 13 ~ 16의 지역들의 정문들이다. 그것들을 사용하는 방법에 대해서는 아래의 " Adding Doors "를 보라.

4) 지도의 가장자리 이동은 허용되기도, 않되기도 한다.

지도를 감출 것인지의 여부를 결정할 때 이 옵션을 택해라.

어드벤쳐에로의 입구 이동

새로운 어드벤쳐들이 이 게임에 덧붙여질 때와 관계없이 모든 새 어드벤쳐들이 있는 지점을 선택하기 위해서는 이 옵션을 사용하라.

Adding Portals (Doors)

ACS는 13 ~ 16까지의 지역형태가 그 그림이나 이름과는 관계 없이 문으로 통하는 외길인지를 고려한다. 당신이 세계지도상에 문을 더할 때, 당신이 어느쪽으로 문을 내고 싶은지를 나타내는 지침에 따르라.

입구와 출구 위치를 같은 장소에 표시하는 것은 플레이어들이 지도를 개념적으로 이해하는데 도움을 준다. 문은 도시에 이르는 입구를 나타내는데, 그 도시의 거리와 상점들은 지역내의 방에 의해 구획되어 진다.

일반적으로 당신은 당신이 가고자 하는 지역을 구축할 때 까지는 세계지도상에 문들을 더하기를 원하지 않을 것이다.

" Editing Map Creatures "에 관한 정보를 얻으려면, 33 page " Creature Reference Guide " 내의 " Putting Random Creatures in an Adventure " 를 보라.

Room and Region Reference Guide

각각의 어드벤쳐는 15개의 지역을 가질 수 있고, 각 지역은 16개의 방까지 가질 수 있다. 새로운 지역구축을 위해서는 " Add Region "을 선택하고, 현재의 지역을 변화시키거나, 이에 덧붙이고자 할 때는 " Edit Region "을 선택하라.

1. Add Room

당신이 " Add a Room "를 선택할 때, 그 방은 처음에 조정간으로 스크린상에 이동시키고자 하는 작고 빛나는 스퀘어로써 나타난다. 한번 버턴을 누르면 조정간은 스퀘어를 이동시키는 대신에 크기를 크게 만든다. 당신은 그것으로서 방을 너비 15 space × 높이 10 space 까지 만들게 할 수 있다.

2. Delete Room

이 옵션은 당신이 제거하고자 하는 방으로 cursor를 움직이게 하는데, 그리고 그것을 제거하도록 버턴을 누르게 하는데 쓸 수 있다.

주의 : 만약에 당신이 우연히 외길문을 위한 목적지를 생각했을 때, ACS는 그 문을 통과하는 모든 동물들을 추방하고, 그리고 그 문을 통과하는 모든 플레이어/캐릭터들을 어드벤쳐의 출발점에 놓아버릴 것이다.

3. Edit Room

당신이 편집하고자 하는 방을 확인하기 위해선, 이 옵션을 선택하고 cursor를 사용하라. 그리고 나서 나타나게 되는 새 메뉴에서 선택하라. 그 선택들은 당신이 방의 이름을 변화시키거나, 그 방안에 있는 동물들과 물건들을 더하거나 빼서 편집할 수 있게 해준다.

4. Edit Room's Contents

이 옵션을 선택함으로써 새로운 옵션메뉴에 따라 스크린상에 방의 그림을 가져올 수 있다.

오른쪽에 있는 옵션은 당신이 Master Thing목록과 Master Creature 목록에서 물건과 동물을 고를수 있게 하여 주고, cursor를 이용하여 그것들을 당신이 가고자 하는 방향의 방에 덧붙여 준다. 당신이 어떤 다른 것을 선택하기 전에 몇개의 같은 것의 복사를 덧붙이고자 할 때는 " Add Many Things "를 사용하라.

왼편의 톱옵션 — " Dele Thing " — 은 방에서 물건들이나 거기에 기거하는 동물들을 제거하는데 사용될 것이다. Cursor 선택으로써 당신은 삭제하고 싶은 물건이나 동물을 고를 수 있다. " Examine Room" 을 선택하면, 당신은 당신이 어떤 특별한 지점에 있

는 물건 혹은 동물에 대한 설명을 원할때 버턴을누르도록 선택 cursor를 움직일 수 있게 된다.

※주의 : Examine 옵션은 어떤 지점에서 마법이 음악 혹은 음향효과를 낼 수 있는가를 당신에게 알려주나, 그것이 당신을 위한 소리를 내지 않는다.

" Select Wall Pictures "는 방의 벽을 위한 새로운 그림을 당신이 선택하게끔 한다. 이것은 방이 어떤 다른 역활을 하기를 원할때—예컨대 들판, 숲 혹은 산계곡—특히 유명하다.

6. Adding Doors

당신이 방에 두쪽 문을 덧붙이기 위하여, " Add Thing "을 사용할 때, 프로그램은 인접한 방을 공유하고 있는 벽에 문을 위치할 수 있게 한다. 만약에 당신이 왼쪽 문을 덧붙일 때는 어디쪽으로 문을 낼 것인가를 결정함에 따라 나타나는 지침에 따르라. 문들은 각각은지역내의 다른 장소, 혹은 다른 지역, 또는 세계지도로 통할 것이다.

7. Stacking Things on Top of Each Other

더 자세한 정보를 위해서는 39page의 " Stacks of Things "를 참고할 것.

Creature Reference Guide

당신은 Master Creature 목록에서 128가지 동물을 가질 수 있다. 그 각각은 독특한 자신의 이름 그림, 성질, 기술, 전투장비 행동양식과 소유물을 갖고 있다.

더 나아가 당신은 그것들을 방에 배치한 후에 개개 동물들의 이러한 특징들을 당신 취향에 맞도록 맞출 수 있고, 그것들을 방 혹은 세계지도상에 나타나게 할 수도 있다. 따라서 당신은 당신의 Master Creature 목록을 위한 하나의 요점을 고안할 수 있으나, 그 게임에서는 다른 무기와 소유품을 가지고 있는 많은 요점들을 가질 수 없다.

1. 동물 창조와 편집

Master Creature 목록에 동물들을 첨가하고, 이미 거기에 있는 것들을 변형시키기 위해서는 " Construct an Adventure "를 선택하고 그 다음"Do More Detailed Work "를 두번 선택하라. 그리고 나서 마지막으로 " Edit Master List of Creatures "를 택하라.

2. 카테고리내에서 동물들의 그룹화

ACS는 당신이 갖고 있는 동물 종류에 대해 더 쉽게 생각할 수 있게끔 Master Creature 목록을 8개의 더 작은 목록으로 분활시킨다.

예를 들어서 환상 구축세트는 사람을 포함한 4개의 목록 (친구들을 위해 1개, 적을 위해 1개, 도둑과 중립편을 위해 각 1개씩)을, 짐승을 포함한 2개의 목록 (절대적인 짐승을 위한 1개와 중립적인 짐승을 위한 1개), 악마를 위한 1개의 목록 (요정, 악마등) 그리고 당신 자신의 선택을 위해 1개를남겨두고 있다.

동물 카테고리의 이름을 바꾸려거든 "Change Creatures Class Names "를 선택하라. 그 다음에 당신이 새로운 것으로 바꾸어 타이핑하려는 이름을 선택하라.

당신이 " Add Creature "와 " Edit Creature " 옵션을 사용할 때 당신은 거기에 속한 동물들을 고를 수 있다.

친구, 적등과 같은 동물행동을 만드는 법을 배우려거든 아래의 " Setting Creature Strategy "를 볼 것.

3. 동물의 형상 변화

" Edit a Creature "와 그 다음에 당신이 원하는 동물의 이름을 선택하거나, " Add a Creature "를 선택함으로써 시작하라. 동물 특징들의 목록에 있는 어떤 항목을 변화시키기 위해서는 조정간으로 그 항목에 하이라이트를 움직이고, 그리고 나서 조정간을 움직이면서 동시에 버턴을 눌러라.

만약에 그 항목이 당신에게서 타이핑한 imput를필요로 한다면 ACS가 그것을 요청할 것이다. 만약에 그 항목이 당신이 선택할 수 있는 두가지 혹은 그 이상의 가능성 중에서 하나라면, 당신이 원하는 것에 도달할 때까지 그 가능성을 읽을 수 있도록 항목을 선택하라. 만약 그 항목이 Master Things 목록에서 무엇인가를 필요로 한다면, 당신이 그것을 선

택할 수 있도록 목록을 가져다 줄 것이다.
이 동물 복사를 얼마나 많이 복사할 것인가를 결정하기 위해선, profile 목록내에 마지막 항목을 사용하라. ACS는 당신이 " Let ACS Finish the Adventure "옵션을 사용할 때 어드벤쳐를 배치할 것이다.

4. 성격기술과 소유물의 창조

당신은 0과 그 최대치 사이에 어디에서건 성격과 기술의 수를 구성할 수 있다. 가져오는 동물의 수를 캐릭터의 힘을 계산하기 위해서 Constitution에서 Life Force를 공제하고 둘로 나누어라.그 다음 Strenght에서 그 답을 빼고 그리고 그 결과를 100으로 곱하여라. ……
" Change or Examine Possessions "를 선택하는 것은 Master Thing 목록에서 모든 보물, 마법물, 무기와 장비를 당신이 찾게 해준다. 버턴을 누르면 스크린 왼편의 포인터에 지시된 항목이 밝게 비추고 동물목록에 그 항목을 추가하게 된다. 만약에 그 항목이 이미 밝게 비추면 (즉 이미 그 동물에 속했으면), 이미 가지고 있는 것보다 더 많은 것을 소유해도 좋다는 허락을 받을 시, 다른 것이 덧붙여질 수도 있다. 그렇지 않으면 그 항목은 동물의 목록에서 제거될 것이다.
동물에게 무엇을 주고, 그들을 어떻게 하면 강력하고, 오래 견디고, 기술좋게 만들 수 있는가를 결정하는 것은 예술이지 과학이 아니다. 마지막으로 당신의 어드벤쳐에 맞게 동물들을 형상화시킬 때 경험을 위한 지름길은 없다. 일반적으로 어떤 카테고리내에 숫자가 높으면 높을수록, 또 그 동물 소유품내의 무기와 마법이 더욱 잠재적일수록, 그 동물은 더욱 강력하고 기술이 좋다. 그러나 플레이어/캐릭터들은 플레이함에 따라 더 강력하고 더욱 더 잘장비를 갖출 수 있게 된다. 따라서 동물의 힘, 소유물 그리고 목표의 게임에 있어서 효과는 어드벤쳐내에서 어디서 마주치게 되는가에 의존하게 된다. 세개의 구성 세트는 각각의 카테고리내에서 동물의 힘과 쇠약함의 범위를 가지고 있다. 그것들을 실험함으로써 어드벤쳐를 구성하는 좋은 길을 모색해 보라. 그것들을 방이나 지도상에 놓고, 어드벤쳐를 위해, 당신이 원하는 효과를 그것들이 가지고 있는지의 여부를 볼 수 있도록 플레이 하라. 만약에 그렇지 못하다면, 그것들을 다시 구성하고 편집하여 다시 한번 플레이 하여 보라.

5. 동물 전략을 세팅

동물들도 그 자신을 결정짓는 퍼스낼러티를 갖고 있다고 생각하라. 그것들이 이동할 때가 오면 선택해야 할 가능성을 보고, 그들의 성격에 맞는 길과 행동을 택하라.
동물들의 기본적 퍼스낼러티를 구성하기 위해서 전략과 인생에서 세 항목을 사용하라. 각 항목은 두개의 가능한 세팅을 가지고 있다. 마지막 항목을—친구/적/도둑/중립—네개의 기본타입을 결정짓는 것으로 생각하고, 그중 처음 두개가 한쌍의 행동양식을 결정짓는다고 생각하라.
공격적 그리고 용감하거나 그렇지 않으면 피해받지 않는 동물은 투사로써 행동할 것이요. 평화적 혹은, 조심스럽거나 상처입은 동물은 도망자로 행동할 것이다. 도망자는 공격하지도 혹은 마법을 사용하지 못할 것이다.
A) fighter enemy는 플레이어/캐릭터와 친구들을 공격하기를 좋아하고, 목표지점에 가는 도중에 만나는 중립편과 도둑을 공격할 수도 있다. 그것은 동료적을 공격하지는 않는다. 그것은 플레이어/캐릭터, 호전적인 친구, 평화적인 친구, 출구, 호전적인 중립편 혹은 도둑, 평화적인 중립편 혹은 도둑, 또는 황금을 찾을려고 애쓴다.
B) Slinker enemy는 평화적인 적, 호전적인 적, 출구 혹은 황금을 찾을려고 한다.
C) fighter frient는 호전적인 적, 호전적인 중립편, 평화적인 적, 호전적인 도둑, 플레이어/캐릭터 혹은 출구를 찾을려고 한다. 그것은 처음 네 범주를 공격하길 좋아하고, 평화적인 중립편, 혹은 도둑을 공격하려고 하지만, 플레이어/캐릭터 혹은 다른 친구는 공격하지 않을 것이다.

D) Slinker friend는 플레이어/혹은 찾을려고 한다.

E) Fighter neatral은 호전적인 친구 혹은 적,호전적인 도둑,평화적인 친구 또는 적, 평화적인 도둑 또는 호전적인 중립편, 평화적인 중립편, 황금 혹은 출구를 찾을려고 한다. 그것은 어떤 것도공격하기를 싫어하지는 않으나, 플레이어/캐릭터, 호전적인 친구, 평화적인 도둑, 그리고 호전적인 도둑을 공격하기를 좋아한다.

F) Slinker neutral은 출구를 찾을려고 한다.

G) fighter thief는 보물, 황금 혹은 출구를 찾을려고 한다. 그는 방해가 되는 어떠한 것도 공격하려고 하지만, 평화적인 적, 친구 혹은 중립편은 가능하면 지나치려고 한다.(그러나 다른 도둑들과 어떠한 동맹도 맺지 않는다)

H) Slinker thief는 보물, 황금 혹은 출구를 찾을려고 한다.

● 주의 : 플레이어/캐릭터와의 전투에서 피해를 입은 동물은

① 현재 친구라면 중립편으로 돌아서고,

② 현재 평화적이면 호전적으로 되고,

③ 현재 스마트 (다음 절 참조)하고, 호전적인 중립편이면 적이 될 것이다.

동물 이동에 대한 더 자세한 정보는 다음 두장을 볼것.

6. 동물들과 마법

동물들은 그들의 지혜가 14이상이면 교활하고,6이하이면 우둔해진다. 그 사이에 있는 동물들은 어떤 때에는 교활하게 행동할 것인데, 그들의 지혜가 높을수록 그렇게 행동할 기회는 더 많아진다. 오직 교활한 동물들만이 자신들이 마법이나 마법물을 소유하고 있을 때, 그것들을 사용할 수 있다. 그리고 교활한 동물이라 할지라도 그들의 힘이 지혜와 같을 때나 더 클 때야만이 마법을 사용할 것이다.

동물들은 자신들의 적에게는 해로운 마법을,그리고 친구에게는 이로운 마법을 사용할 것이다. 만약 어떤 동물이 "추방"마법을 사용하면, 그 자신을 제외한 모든 동물들이 방에서 추방될 것이다.

동물들은 다음을 사용할 수는 없다. 아무것도 하지 말라. 모든 것을 방에서 제거하라. 방 하나를 덧붙여라. 모든 것을 활동시켜라. 메세지를 진열하라. 음악을 연주하라.

7. 추가적인 이동과 행동규칙

A) 방에 사는 동물들은 플레이어/캐릭터가 방에들어올 때까지 차례를 얻지 못한다. 플레이어/캐릭터는 처음에 그 자신의 차례를 얻지만, 동물은 플레이어/캐릭터가 방을 떠날때 그 차례를 얻는다. 그 경우 동물은 허락된 출구로 움직일 것이다. 따라서 동물은 새로운 방으로 플레이어/캐릭터를"뒤따라" 갈 수 있다.

B) 어떠한 동물도 어떤 공간 혹은 장애물 (custom포함하여)쪽으로 움직일 수 없다. 동물들은 다만 문들어 do-all rid room또는 add to room 마법을 갖고 있지 않을 때만 움직일 수 있고,같은 지역내의 어떤 장소로 갈 수도 있다.

C) 동물들은 마법물, 무기 혹은 장비를 고르지 못한다. 친구들과 Slinker neutrals를제외한 모든 동물들은 황금을 찾을 것이며, 다만 도둑들만이 보물을 찾을 것이다.

D) 대부분의 동물들은 만약 덜 좋아하는 목표가 더 좋아하는 목표보다 가깝다면 덜 좋아하는 목표쪽으로 갈 것이다.

E) 도망치는 상처입은 동물은 출구를 찾을려고 할 것이다.

F) 교활하고 힘센 동물들은 만약에 그들이 적절한 메너를 가지고 있다면, 그들이 선택한 목표에서 마법을 사용할 것이다. 교활하고 중간쯤 힘센 동물들은 목표가 활동중이라면 비슷한 정도에서 마법물을 사용할 것이다.

G) 지나치게 짐이 많은 동물은 마법물, 보물 혹은 황금을 떨어뜨릴 것이다.

H) 동물은 적절한 무기를 준비할 것이다.그것이 안전하다면, 동물은 (그가 가지고만 있다면)미사일 무기를 준비할 것이다. 그렇지 않고 동물은 싸움 무기

를 가지고 있으면 그것을 준비할 것이고, 하나 이상의 적절한 무기를 갖고 있으면 그중 가장 낮은 항목의 숫자를 준비할 것이다.

I) 안전하고 준비된 미사일을 가지고 있는 전사는 그가 선택한 목표가 적일때 그것을 발사할 것이다.

* 주의 : 발사된 미사일은 발사선상의 어느 것을 타격할 수도 있다.

J) 플레이어/캐릭터를 목표로 선택한 친구와 플레이어/캐릭터 다음에 있는 친구는 만약 그가 마법물을 가지고 있다면 그것을 떨어뜨릴 것이다.

Thing Reference Guide

당신은 어드벤쳐의 Master Thing 목록에서 128개 까지의 물건을 가질 수 있다.

1. 물건 만들기와 편집

Master Thing 목록에 물건들을 더하고, 거기 이미 있는 것들을 변형시키기 위해서는 " Construct an Adventure "를 택하고 나서, 그 다음 " Do More Detailed Work "를 두번 선택하고, 마지막으로 " Edit Things "를 선택하라. 그러면 당신의 Master Thing 목록에서 한 물건의 형상이 나타날 것이다. 물건 형상들내 옵션은 마치 그들이 ACS내의 어떤 곳에서도 일하는 것처럼 일한다. 어떤 것들은 그들의 다양한 가능성을 가르치도록 반복적으로 선택되어야 하고, 반면에 다른 것들은 당신이 주제 혹은 넘버에서 타이핑할 것을 요청할 것이다. 새로운 물건을 덧붙이기 위해서는 " Add Thing "를 선택한 후 나타나는 지침을 따르라.

이미 목록상에 있는 다른 물건으로 일하려거든 "Edit Another Thing "을 선택하라. 새로운 메뉴가 13가지 다른 물건 카테고리 중에서 물건 목록에 따라 나타날 것이다. 조정간을 위 아래로 움직임으로써, 하이라이트를 목록내에서 항목으로 부터 항목으로 움직여라. 조정간을 오른쪽으로 움직이면, 밝게 비추는 항목이 선택된다. 그것을 왼쪽으로 움직임으로써 새로운 카테고리를 스크린상에 가져오는 것이다. 일단 당신이 목록에 물건을 추가하였으면, 당신은 그것을 제거할 수도 없고, 얼마나 많은 목록을 개인이 소유할 수 있는 지에 대한 결정도 바꿀수 없다. 그러나 당신은 그것을 같은 카테고리 내에서 완전히 다른 물건으로 편집할 수는 있다.

카테고리들은 보물, 마법물, 미사일 무기, 전투무기, 갑옷과 장구, 마법, 문, 공간, custom space, 방해물, custom obstacle, 상점, 방복도들이다. 당신이 각각의 물건을 구성하는 옵션은 그 물건이 있는 카테고리 내에서다.

2. 보물들

보물들은 아마도 당신이 어드벤쳐에서 포함할 수 있는 가장 간단한 물건이다. 당신이 그것들의 무게, 가치 그리고 그것들이 만약 떨어지면 사라져버릴 것인지의 여부를 정할 수 있다. 그러나 이 간단함 속에서조차도 교묘한 속임수가 가능하다.

ACS는 개인이 속도를 늦춤이 없이 모든 것을갖고 갈 정도로 충분히 힘이 센지의 여부를 결정할 때, 그 개인의 소유물 중에서 모두 항목의 무게를 추가할 수 있다. 네가티브 무게를 가진 어떤 것을 가진다는 것은 속도를 줄임이 없이 전보다 훨씬더 많은 것을 가져갈 수 있음을 의미한다. 마법의 가방을 발견한 사람이면 누구나 진실로 즐거울 것이다. (같은 네가티브 무게 속임수가 또한 환상세트내에서 말에게도 사용된다.)

당신이 새로운 목록 상표에서 항상 발견할 수 있는 보물은 하나다. 그것은 황금이라 불리우며, 특별한 어떤 성질을 가지고 있다. 개개인은 자신들이 가져갈 수 있는 만큼 (25,000 piece가 최대)만 이것을 소유할 수 있게 되어 있다.

당신이 특별한 어드벤쳐를 위해 황금표준을 다른 어떤 것으로 대체하기를 원할 때는 그림과 이름을 바꾸어라. 표준이 무엇이건간에 당신은 당신의 세계를 위한, 기본적인 경제를 구축할 수 있다.

3. 마법물

마법물은 마법이 붙은 보물들이다. 마법은 물품이 들어올려지거나, 사용될 때 혹은 떨어뜨려질 때 발

생되게끔 장치될 수 있다. 모든 가능한 마법에 관한 토론을 위해서는 22page "Magic Spells"을 보라.

4. 미사일 무기, 전투무기, 그리고 갑옷장비

미사일 무기는 멀리 사용할 수 있는 무기 (활, 총…)이고, 전투무기는 근거리에서 효과적인 것이고, (단도, 발톱, 곤봉 등), 갑옷장비는 공격의 힘을 흡수한다.

Power (0에서 31사이)는 무기가 주는 피해의 정도, 그리고 갑옷의 경우 갑옷이 막아내는 피해의 정도이다. 공격조절 (무기에 있어서는 −35%에서 +40%, 갑옷의 경우 −65%에서+10%사이)은 타격 혹은 미사일이 그들이 목표를 어떻게 칠 것인지를 결정하는데 있어서 플레이어/캐릭터의 무기 혹은 갑옷과 연결되어 있다. 적극적인 공격조절이 높을수록 성공할 가능성이 커질 것이다.

* 주의 : 갑옷의 공격조절은 갑옷에 타격을 주는 어떤 것에 영향을 미치지 않는다. 반면에 그것은 그가 사용하고 있는 무기를 가진 갑옷을 입은 사람의 성공에 영향을 끼친다.

당신은 갑옷의 힘을 제로로 놓음으로써 갑옷을 은폐기술로써도 사용할 수 있는 것이나, 그렇다고 하여 그것이 공격을 방어하는 것은 아니고, 갑옷 소유자의 무기기술을 개선시켜 주는 것이다. 이런 갑옷의 일단은 "목사의 방어 마법"으로 불리워질 수 있는 것으로 한번 사용한 후 사라지게 하거나 쉽게 깨질 수 있도록 되어 있다.

5. 마법

마법은 그들의 자신이 오른편에 있는 물건의 카테고리와 그리고 마법물, 문, 방해물 및 스페이스로끌어올릴 수 있는 어떤 것들이다. 여기에는 모두 15가지의 사용할 수 있는 마법이 있다. 마법이 Magic Spell 카테고리에 속할 때에는 그것은 오직 플레이어/캐릭터 또는 동물만이 가질 수 있고, 소유자가 그것을 사용할 때만이-그리고 그가 그렇게 할 수 있는 충분한 힘과 문을 가지고 있을 때만-마법은 쓰여진다.

각각의 마법은 그것이 쓰여질 때 간단한 세줄의 주제 메세지를 제시할 수 있을 수도 있고, 그것이 한번 쓰여진 뒤에는 사라지게 할 수도 있을 것이다.

마법의 공간상에 물건을 떨어뜨림에 의해서 혹은 공간 또는 방해물에 의해 발생할 때, 마법은 그 공간 혹은 방해물에 대해 효과를 갖는다. 마법이 마법물의 사용에 의해 발생할 때, 영웅/플레이어는 마법의 목표를 선택한다.

들어 올림으로써 마력이 발생하는 마법품은, 만약 그들이 개개인에 사용되지 않는다면 본래, 그들이 있던 자리에서 효력을 갖는다. 만약 그들이 개개인에게 사용되어 진다면, 그 마법품들은 그것들을 들어 올린 사람에게만 작용한다.

6. 입구 (문)

입구는 (문, 통로, 터널, 시간의 창문 등) 누군가가 그곳을 통과할 때면 언제나 마법을 일으킨다. 때에 따라서 그들은 한 방에서 다른 방으로의 통과를 간단히 허락할 것이다. (혹은 다른 지역 또는 세계지도상으로 조차도) 그리고 만약에 입구들이 마법을 일으키게끔 되어 있지 않다면, 그 입구들은 당신이 Master Thing 목록에서 고른 물건을 소유한 사람 혹은 소유하지 않는 사람에게만 통과를 허락하도록 장치되어 있다.

입구는 통상 두쪽문이나 혹은 외길문, 되돌아갈 수 없는 통로로 고안되어져 있을 것이다.

두쪽문은 공통의 벽을 공유하는 방 사이에 통로를 제공하는데 사용되어질 수 있다. 외길, 되돌아갈 수 없는 통로는 당신이 출발한 지역내의 어떤 곳, 지도상의 어떤 장소 혹은 다른 지역내의 어떤 곳으로도 통하게끔 만들어져 있다.

당신이 한 지역으로 부터 다른 지역으로의, 혹은 여기저기 지역과 지도상으로 이끄는 통로를 만들때면 언제나, ACS는 새 정보를 디스크에 주입시켜야 한다. 모든 수단에 의해 이런 도약을 사용하라. 그러나 당신이 어드벤쳐를 활발하게 유지하기 위해서는 이런 통로를 공평하게 사용하라.

7. Spaces and Custom Spaces

이런 물건들은 문을 사용함이 없이 방안에 마법과 장애물들을 배치하는 길을 제공해 준다. 문과 마찬가지로 Space and Custom Spaces도 어떤 마법을

쓸 수 있도록 만들어져 있다. 덧붙여서 CustomSpace는 만약에 당신이 특정한 어떤 물건을 Custom Space상에 떨어뜨릴 때 마법이 발생되도록 되어 있다. Custom Space는 wild card와 같은 것이다. 그것은 당신이 일상 원하는 특징과 바꾸기를 원하는 특징들을 선택하게 해 준다. 당신의 ACS디스크에서 " Land of Aventuria " 어드벤쳐에 사용된 Help Spaces (큰 H자로 표시된)는 Custom Spaces의 유용함에 대해 좋은 설명을 제공해 줄 것이다. Custom Space로써 Help Space를 만듦에 의해서, 지도를 받고 있는 디자이너들은 당신이 도움이 되는 정보에 의존할 수 있는 심볼을 당신에게 줄 수 있게 되고, 그들이 그 심볼을 사용할 때마다 다른 정보를 당신에게 준다.

Custom Space는 개인이 하나의 물건을 떨어뜨리고 다른 것을 얻는 곳에서, 자동판매기 (vending machine)로써 사용될 수도 있다. 이러한 것이 Custom Space이기 때문에 당신은 당신이 이 속임수를 방에 장치할 때 떨어뜨린 물건이나 만들어진 물건의 하나를 골라야만 하는 것이다.

Space and Custom SPace는 아주 재주가 많은 후원자다. 적절한 마법이 붙은 침대와 의자로 되돌아감으로써, 그들은 자신들에게 의존하는 모든 것을 숨겨버릴 수 있게 되어 있다. Space and Custom Spaces에 대한 더 자세한 용도를 알려거든, 아래 " Stacking Things on One Space " 보라.

8. Obstacles and Custom Obstacles

방안에나 지도에 어떤 상황하에서도 모든 사람이 통과할 수 없는 장소를 만들기 위해 거기에 장애물을 설치하라. (테이블 혹은 산) 만약 당신이 그 장애물이 일시적일 것을 원한다면, 한번 마주친은 또한 장애물에 마법을 부여함으로써 플레이어/캐릭터가 그 장애물과 마주칠 때면 언제나 마법이 발생하게끔 할 수 있다. " 나찌의 성에서 " 라는 미니 어드벤쳐에 사용된 보물상자는 Custom Obstacles를 유용한 좋은 예이다. 디자이너들은 어드벤쳐를 통하여 인지할 수 있는 보물상자를 즉시 남겨 놓을 수도있고, 다른 보물을 배치할 수도 있다.

Space와 마찬가지로 장애물은 현저하게 유연한 후원자다.

9. 상점과 방바닥

상점과 방바닥은 편집할 수는 없으나, 그들은 특히 유용하다. 당신은 각각의 Master Thing 목록에서 그림을 고를 수도 있고, 그중 하나만 가져도 좋다. 당신이 방바닥에 부여한 그림은 당신이 만든 모든 새로운 방의 복도로 사용될 것이다.

ACS는 당신이 " Let ACS Finish the Adventure " 옵션을 사용할 때, ACS가 만드는 어드벤쳐에 어떠한 상점도 덧붙이지 않을 것이다.

당신이 방안에 상점을 배치시킬 때, 당신이 그 상점 목록을 선택할 수 있도록 당신의 물건 목록이 나타나게 될 것이다. 당신은 그 목록안에 보물들, 마법품, 무기와 갑옷들 중에서 고를 수 있다. 각 물품 목록에서 얼마나 많은 것을 당신이 가질 수 있는가는 당신이 " No one may own more than X of these " 를 선택하는 것에 달려 있다. 그 재고품 중에 하나만 또는 세개까지를 가질 수 있는지 알아보기 위해서다. 물품 위로 조정간 버턴을 바로 눌러라. 상점들은 당신이 그 어드벤쳐에서 할당받은 물건의 가치를 알고 있고, 따라서 모든 거래를 평가한다. 플레이어/영웅이 더 교활하면 할수록 더 잘 거래한다.

10. Stacking Things on One Space (하나의 공간에 물건을 쌓기)

당신은 어드벤쳐내의 각 지역에서 500가지 이상의 다른 물건들을 하나의 방안에 한 스퀘어에 모두 쌓을 수도 있다. 그리고 당신이 그렇게까지 극단적으로 하지는 않더라도, 서로의 꼭대기에 물건찾는 것을 찾을 수 있다.

당신이 물건을 쌓을 때는 제일 위에 것부터 먼저, 하는 것이 중요함을 기억하라. 또한 쌓는 물건중에 " Rid the Room of All Uncarried … " 의 이름을 가진 마법은, 그 마법이 사용될 때 그 물건 또한, 없어져 버린다. 그리고 마지막으로 " activate all

things "마법은 단지 쌓아진 꾸러미 속에서만 작용한다. 당신이 물건쌓기를 할 때 어떤 특별한 효과들이 있다. 각 꾸러미는 위에서부터 아래로 목록되어 있다.

Graphics Reference Guide

당신은 첫 페이지에 16개까지의 그림, 두번째에 48개, 그리고 세번째에 46개, 그리하여 전체 110개의 그림을 가지고 있는 3page (스크린)을 가질 수 있다. 세째 페이지는 동물 그림을 위한 것으로, 당신은 동물 그림을 선택할 때만 그 페이지에서 그림을 선택해도 좋다.

첫번째 두번째 페이지는 어떠한 것을 위해서도 사용될 수 있다.

-지역, 물건 또는 동물들

만약에 당신이 "Change Definition of MapTerrain "옵션 ("Edit World Map "그룹에서)으로 바꾸지 않는다면, 1페이지의 16개 그림은 ACS가 세계지도 지역 그림으로 사용한다.

⊛편집할 그림을 선택-밑의 "Edit Another Picture "라인을 따라 cursor를 이리저리 움직이는 것은, 그 페이지의 그림중에서 선택 bar를 움직이는 것이다. bar가 선택한 그림은 메뉴 바로위에 진열된다. 만약에 당신이 새 그림 상품을 그리기를 원한다면, 그 페이지의 빈 공간을 선택하라.

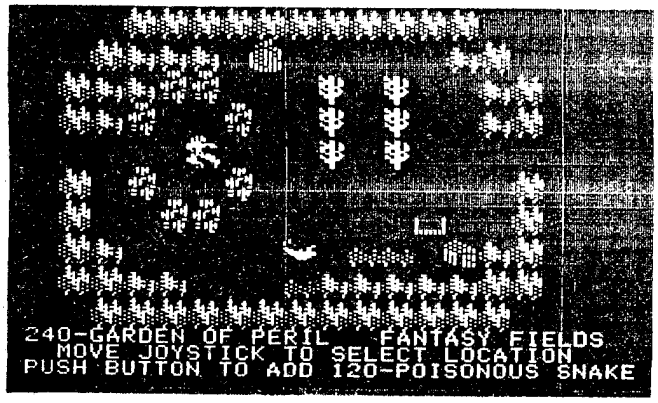
다른 페이지를 선택하기 위해서는 "Edit Another Gro of Picture "를 선택하라.

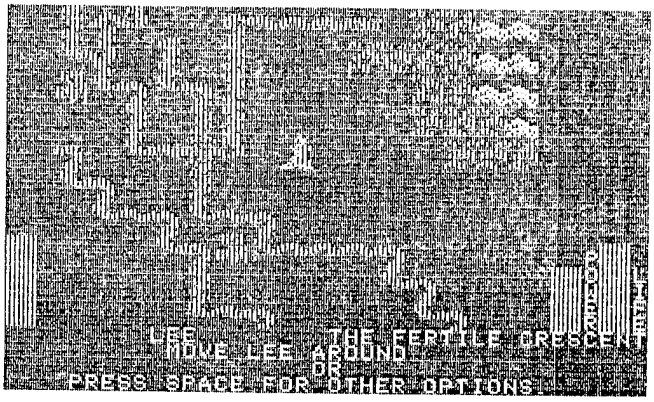
⊛그림그리기-Cursor를 선택한 그림의 확대판으로 움직여라. 선택 상자에 의해 바로 윤곽이 드러난 색깔대를 배치하기 위해 버턴을 눌러라. 만약에 당신이 사용하고 있는 것과는 다른 색깔을 제일위에 칠하면, 새로운 색깔이 오래된 색깔을 대체할 것이다. 만약에 당신이 같은 색깔로 위를 그리면, 그 색깔은 지금 선택한 배경 색깔로 대체된다.

⊛다른 색깔선택-"Draw Another Color "를 선택하는 것은 현재 필요한 네가지 색깔 선택중에서 선택한 직사각형을 움직이는 것이다. "Change Paint Color "를 선택하는 것은 선택한 직사각형내의 색깔을 변화시키는 것이다. 제일 위 왼쪽 선택에서의 장식색깔을 변화시키는 것은 배경색깔을 바꾸는 것이다. 장식색깔에서의 어떠한 변화도 그 색깔을 사용하는 모든 그림에 영향을 준다.

⊛그림 지우기-그림을 지우기 위하여, 배경색깔 (네가지 가능성의 제일 윗쪽의 왼쪽)을 선택하고, 그 다음 그 색깔로 모든 것을 칠해라.

주의 : 당신이 그림을 사용할 때, 그 가까이 있는 그림을 흐리지 않게 하는 그림을 그리기 위해서는, 그림의 밑과 오른쪽 가장자리를 위한 배경색만을 사용하라.





ALCAZAR: THE FORGOTTEN FORTRESS
(잊혀진 요새)

* 주어진 임무

당신은 Alcazar을 가는 도중의 성체와 길을 탐험하는 탐험가이다. 이 길을 따라서, 성공적인 여행에 필요한 도구들을 얻어야만 한다. 당신의 목표는 Alcazar에 들어가 마귀가 공격하기 전에 왕관이 있는 방에 들어가 신화적인 왕화에 도달하는 것이다.

* **Loading** 방법

1) disk를 넣고

2) Computer와 disk drire를 켠다.

3) 화면에 제목과 함께 "Select Difficulty (Return)"이라는 Prompt가 나온다.
이 Prompt 옆에 숫자 (1)이 나타나면 Loading이 끝난다.

* 게임의 시작

1) 게임 수준을 선택하려면, 1~4중 적당한 수를 누른다.

Level 1 -초급 Level 3 -고급

Level 2 -중급 Level 4 -숙련

2) 게임을 시작하려면, 게임 수준을 선택한 뒤 Return키를 누른다.

3) 게임이 끝난 후 같은 수준의 게임을 하려면, joy stick 단추나 Return key를 누른다.

4) 게임이 끝난 후 다른 수준의 게임을 하려면, 적당한 숫자의 key를 누르고 Joystick의 단추나 Return key를 누른다.

5) 게임 도중 새로운 게임을 하려면, Q와 SHIFT key를 누른다. 그러면 게임 진행이 끝나고 전략지도 위에 하나의 해골이 나타난다. 기존의 방법을 이용하면, 게임이 완전히 끝난 것처럼 진행된다.

6) 게임도중 잠시 멈추고자 할 때는, space bar를 누른다. 재시작은 다시 space bar을 누르면 된다.

7) 만일 어떠한 조종(control)도 효력이 없을 때는, 화면은 사라진다. 이때 space bar를 누르면 게임은 다시 시작된다.

8) 음향이 나오지 않게 하려면, M과 SHIFT key를 누른다. 다시 음향이 나오게 하려면, M과 SHIFT key를 다시 누른다.

* 모험의 진행 방법

당신은 맨 처음 커다란 전략지도를 보게 된다. 이것은 길로 연결된 성들과 주변의 점을 나타낸다. 당신이 모험은 번쩍이는 점으로 표시된다. 당신은 왼쪽 가장자리의 도시로 들어가서 오른쪽에 있는 거대한 성인 Alcazar를 향하여 움직여 간다. 이 지도는 새로운 게임마다 변하게 되고 가끔 참조할 수도 있다. ("조정"편을 보라)

당신은 맨 먼저 지도의 하얀 점을 움직여 성들 중에 하나로 들어가게 하는 것이다. 곧 당신의 탐험점은 성의 복도에 서있게 될 것이다. 이제, 성안을 따라 움직이며 악마와 싸울 도구를 찾고 악마와 싸워야 한다.

◎ 조정법

1) 탐험점을 움직이려면 joystick을 상하좌우로 움직인다.

2) 어떤 물건을 취하려면, 그 물건을 천천히 지나간다. 만일 손과 주머니에 이미 물건이 꽉 차 있다면, 당신 손의 물건과 새로이 취한 물건이 교체되어진다. 만일 새로운 물건을 원치 않는다면, 위의 방법을 반복하여 버린 물건을 지나가면 된다.

3) 주머니와 손의 물건을 바꾸려면, joystick 의 가장 아래에 있는 단추를 누른다.

4) 지도를 참조하려면, joystick의 가장 아래에 있는 단추를 누르고 그 상태에 있어야 한다.
(이것은 화면에 악마가 나타나 있을 때는 되지 않는다.)

5) 손에 있는 물건을 던지거나 쏘려면, joystick 단추를 누르고 재빨리 joystick을 원하는 방향으로 움직인다. 여러번에 걸쳐 쏘려면, 단추가 아래인 상태로 해서 위와 같은 방법으로 한다.

◎ 성곽들

1) 모든 성들은 2층으로 되어있고, Alcazar만 3층으로 되어있다.

2) 성에 들어가려면, 진행방법대로 한다.

3) 들어가는 순간, 화면은 막 들어간 방의 위 아래의 광경을보여준다. 이 광경은 이 방에서 저 방으로 옮겨감에 따라 변하게 된다.

4) 화면 상단의 왼쪽에 3개의 사각형들은 당신의 주머니 속에 있는 것을 보이고, 그 오른쪽의 4개의 사각형들은 당신의 손에 든 것을 보인다.

5) 오른쪽 상단에는 예약된 게임자의 명단이 나타난다. 이 명단의 가장 오른쪽의 게임자는 현재 게임중에 있는 사람을 나타낸다. 아래 왼쪽의 숫자는 당신이 통과한 문들의 수를 나타낸다.

6) 첫번째의 악마를 물리친 후에는, 당신이 현재 있는 성의 작은 지도가 화면 아랫 부분에 나타난다. 왼쪽의 사각형은 일층을, 오른쪽의 사각형은 이층을 나타내며, 번쩍이는 자주색의 사각형은 당신이 성의 어디에 있는 가를 나타내며, 당신이 들어갔던 방은 하얗게 나타난다.

7) Alcazar로 가는 지름길은 특정한 도구를 가져야만이 가능하다. 뗏목은 호수를 건널때 필요하며, 반지는 두개의 날으는 담요중 하나를 사용하는데 필요하고, 밧줄은 두개의 부러진 다리를 건너는데 필요하다. 위의 물건을 얻었다면, 지름길로 갈 수가 있다.

* 성들의 물건

성의 물건들은 색깔에 의해 구별된다. 가장 필요한 물건들 (아래에 밑줄친 물건들)은 언제나 성의 우두머리 악마(밑줄부분)가 지키고 있다. 통, 기름, 물, 표백제와 날고기는 여러 성들에 흩어져 있다.

성의 색깔	물건들	악마들
푸른색	밧줄, 총	호랑이, griffin, 독거미 파리떼
자주색	반지, 기름	Oilmoebas, guard, 독거미, 파리떼
적 색	뗏목, 물	griffins, 호랑이, Oilmoeba, 독거미, 파리떼
검정색	extra explorer in duageon	guard, 호랑이, Oilmoeba, 독거미, 파리떼
Alcaxar	왕관이 있는 방의 왕자	마귀들, 호랑이, Oilmoeba, griffin, 독거미, 파리떼

* 보이거나 들리는 경고는 위험이 근처에 있다는 것이다. 대결을 피하거나 공격 할 물건을 가려야 한다.

악마들과

위 험	경고표시	방 어
호랑이	바닥의 발	3개의 총탄
griffin	삐꺽거리는 숨소리	기름 또는 6개의 총탄
Oilmoeba	바닥의 검은 액체	표백제 또는 5개의 총탄
guard	키들의 딸랑소리	4개의 총탄
마귀들 (genie)	바닥의 마귀병	물 또는 6개의 총탄 또는 반지

독거미	경고가 없고, 천천히 다가 온다	1개의 총탄 또는 뗏목
파리떼	시끄러운 잡음소리	1개의 총탄 또는 밧줄
밑이 없는 통로	벽난로의 어두운 불꽃	들어가지 마라

주의 : 경고음은 당신이 움직이는 동안에는 즉시 들을 수가 없다. 따라서, 방에 들어가기 전에 가능한 경고소리를 듣기 위해 잠시 멈추는 것이 좋다.

* 다른 경고

당신의 건강은 예약된 게임자 명단의 마지막 탐험가의 색깔로 나타난다. 흰색은 건강한 상태, 녹색은 상처를 입은 상태, 자주색은 위험한 상태, 적색은 죽음에 가까웠다는 것을 의미한다. 악마에게서 당하는 것에 따라 위의 사항이 결정된다. 성을 떠남으로써 당신의 건강은 회복된다.

* 다른 방어

여기저기 흩어진 날고기는 안정제가 들어있는 것이다. 이것을 고기 주머니 사이로 던지면 파리떼를 제외한 모든 악마들은 10초간 동작을 멈추고 기절하게 된다. 그러나, 호랑이는 공격중에는 고기를 먹지 않는다. 따라서, 반드시 인접한 방에서 고기를 던져야만 한다.

* 악마들에 대한 설명

파리떼와 독거미를 제외한 모든 악마들은 당신을 보거나 들을때까지는 움직이지 않는다. 총을 쏘고, 악마의 병에 물을 넣거나 열쇠를 이용하여 인접한 방에서 괴물들을 끌어들여야 한다. 만일 괴물이 당신을 공격한다면 방에 괴물이 들어오기전에 방을 나가도록 해야한다. 그렇게 하면 괴물의 공격은 끝나게 된다. 괴물은 다른 성으로 당신이 들어가면 돌아오게 되지만, 유용한 물건들은 게임 도중 다시 저장할 수 없다.

* 성의 토굴 통로 페르시아 융단

-성의 토굴은 검은 성과 Alcazar에서 발견 된다. 복도나 잠긴문(손에 열쇠가 있을 때)을 열고 들어갈 수 있다. 토굴내에 있을 때는, 탐험가를 만짐으로써 탐험가를 구출하고, 에너지를 얻을 수 있다.

-바닥이 없는 통로는 성의 여기저기에 널려있다. 떨어지면 치명적이다. 이 구멍은 작으므로, 매우 주의하여 돌아가야 한다.

-페르시아 담요도 여기저기에 널려 있다. 어떤 것은 해가 없으나 어떤 것들은 당신 또는 괴물들을 성내의 다른 방으로 날려 버린다. 바닥크기 만한 날으는 담요는 토굴 또는 왕관방이 없는 모든 성에 있다. 이것은 바닥을 완전히 덮기 때문에, 모든 보이는 경고도 덮어버린다. 당신은 이 담요의 주위를 조심해서 살며시 가야한다. 날으는 담요는 결코 갱에 당신을 떨어뜨리지 않지만 괴물이 있는 방이나 토굴내에 떨어뜨릴 수도 있다.

* 게임의 수준

○ Level 1 -초급 : 5명의 탐험가와 3개의 총으로 시작된다. 날고기, 작은 바닥없는 구멍, 뗏목이 없다. 토굴의 열쇠는 guard나 우두머리 악마에게서 얻을 수 있다. 성의 배치도는 첫번째 괴물을 무찌르면 나타난다.

○ Level 2 -중급 : 4명의 탐험가와 2개의 총으로 시작된다. 날고기, 작은 바닥없는 구멍이 없다. 토굴의 열쇠는 바닥없는 구멍이 없다. 성의 배치로는 바닥없는 구멍이 없다.

○ Level 3 -고급 : 2명의 탐험가와 1개의 총으로 시작된다. 모든 물건이 준비되어 있다. 토굴 열쇠는 guard에게서만 얻을 수 있다. 성의 배치로는 guard나 우두머리 마귀를 무찔렀을 때 나타난다.

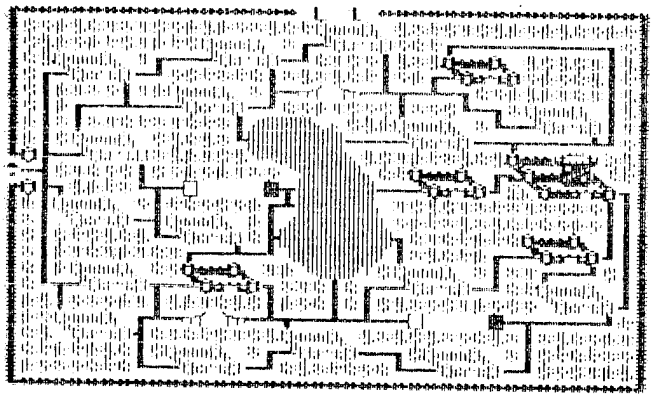
○ Level 4 －숙련자 : 1명의 탐험가와 1개의 총으로 시작된다. 모든 물건이 준비되어 있다. 토굴 열쇠는 guard에게서만 얻을 수 있다. 성의 배치도는 우두머리 마귀(genie)를 무찔렀을 때 나타난다. 각 성에는 총이 다른 Level보다 적고, 괴물이 많이 있다.

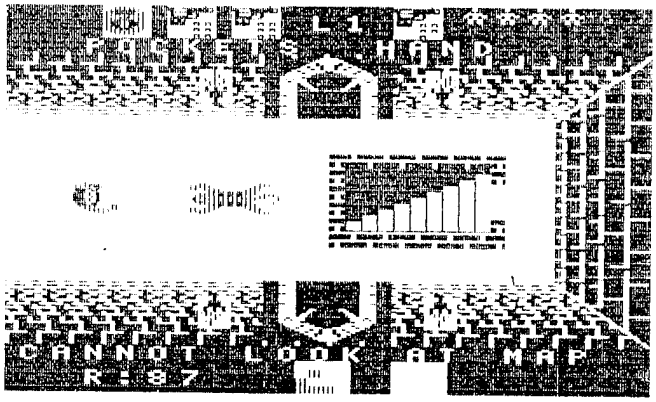
* 중요한 사항

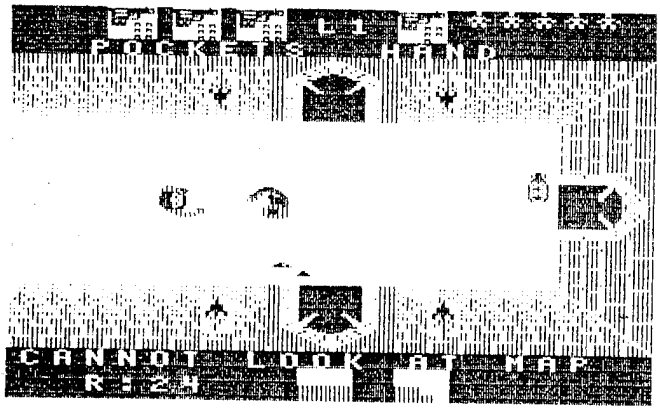
인접한 방에 효과적으로 총을 쏘거나 물건을 던져야 한다. 다음의 방에 괴물이 있다고 생각되면, 들어가지 말고 문을 통해서 적당한 방어를 취하고, 괴물을 때려라. 이것을 한번에 성공시키면 매우 훌륭한 것이다. 그러나 인접한 방에 여러개의 총알을 쏠것이라면, 준비가 되어야 한다. 쏘는 동안, 괴물은 뛰쳐나와 당신이 있는 방으로 들어온다. 그러므로, 뒷장 먼 벽의 뒤에서 재빨리 쏘아야 한다.

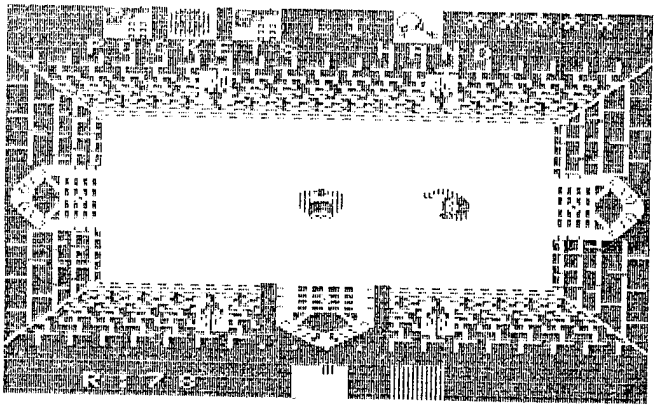
* 성공하기 위해서는, 괴굴이 있는 방을 터득해야 한다

가장 좋은 방법은 두개의 배치도를 그리는 것이다. 하나는 작은 성을 하나는 Alcazar를 그리는 것이다. 이 지도와 보고 들은 경고를 관련시키는데 숙달되어야 한다. 괴물들을 바닥이 없는 갱에 빠뜨리는 방법을 알아야 한다. 바닥이 없는 갱에서 가장 먼 가장자리에 서서 인접한 방에 총을 쏜다. 괴물이 뛰쳐나와 당신을 향해오면, 곧 괴물은 빠지게 된다. 또한 괴물들은 비록 당신이 괴물들이 어디에서 갑자기 나타날지 모르게끔 날으는 담요 위에서 속임수를 쓸 수도 있다. genies, flies 또는 독거미는 이러한 속임수를 하지 않는다. (대신에 날거나 거미줄을 만듬) 계획을 짠후, 가야할 방향과 필요한 물건을 알아야 한다. Alcazar에는 guards가 없으므로, 첫째 괴물(gevie)에서 살아남기 위해 물통을 가져야 하고 역시 Level 3,4에서는 열쇠를 가져야 한다. 전략지도를 보고 성의 입구, 출구를 알아봐야 한다. 어떤 것은 일층에 어떤 것은 이층에 그것들이 있다.









ALTERNATE REALITY the city
(XEBEC의 죽음의 도시)

Package에는 도시의 지도가 수록되어 있다 지도의 중앙에 떠있는 문은 Granite Bank(은행)상점, 무기 제작소(Armorers)와 Dog Tavern(선술집)의 후미로 둘러싸여 있다. 이것을 이용하여 도시를 탐험해야 한다. 도시에는 많은 설립물들이 있다. 이목록들은 탐험에 많은 도움을 준다.

여관 : 7, 선술집음식점 : 14, 은행 : 3, 상점 : 15, 대장간 : 4, 의사(병원) : 2, 길드 : 14

이게임은 당신이 무기 교습자(Weapons Trainers)와 기타 다른 설립자들과 관련 맺어지는 것을 허용치 않는다.

외계의 우주선에 의해 납치되어진 당신은 단지 하나의 출구만이 있는 방에 있게 된다. 이 문을 통해 Xebec's Demile City를 보게 된다. Energy field는 공간을 거슬러 움직이게 된다. 머리위는 끊임없이 숫자가 변하는 판벽이 있다. 문을 통해 나가면 숫자의 변함은 멈추게 된다.

이것은 Stamina(정력), Charm(마법), Strength(힘), Intelligence(지능), Wisdom(지혜), Skill(기술), Wealth(재산), Hit Points(맞힌수)

등의 수준을 나타낸다. 이 수준이 높을수록, 도시에서의 좋은 기회가 많아지게 된다. 자신이 선(Good) 또는 악(Evil)이 될것인지를 당신자신이 스스로 결정한다. 도시에서 가장 안전한 지역은 떠있는 문 근처에 있다. 더욱 위험한 장소들을 발견함으로써 이들을 얻을 수도 있다. 그러나 이 게임에 익숙해질 때까지는 그러한 행동을 삼가하는 것이 좋다. 또한, 힘이 센 상대자의 대결을 피하라.(예를 들면, 마법사를 괴롭히지 말라) 비에서 벗어나는 방법을 알아야 한다. 나쁜 Character (등장인물)는)는 나쁜 날씨를 나타낸다. 밤에 나다니는 것도 위험하다. 여관을 찾아 해지기 전에 들어가 있어야 한다. 충분한 수면은 Stamina(정력)을 증진시키고 Hit Points을 저장한다. 현재 당신의 상태를 주시해야 한다. 당신은 굶주림, 갈증, 피곤함 등을 겪게 된다. 그때는 음식점을 찾아 음식과 물을 마셔야 하며, 여관에서 휴식을 취해야 한다. 가지고 있는 돈이 조금이므로 현명하게 사용해야 할 것이다. 상점에 있는 물건중 나침반을 사는 것이 가장 현명한 일이다. 이 나침반은 매일 바뀌는 상점과 대장간의 재고목록을 기억하는데 도움이 된다. 화면의 맨 윗부분의 수치는 당신이 취할 행동을 결정하는데 도움이 된다. 이 수치가 증가하는 것이 당신의 목표를 달성하는데 있어 매우 중요한 사항이 된다. 훌륭한 정력은 고난에서 살아남는데 유용하다. 마법은 상대방에게 마법을 거는데 필요하고, 힘은 싸움에 필요하며, 기술은 적의 타격을 피하는데 유용하다. 지능은 적을 속이는데 있어서 결정적으로 필요하고, 지혜는 판단력에 도움이 된다. 맞힌 수는 매우 중요한 것으로 많을수록 당신의 죽음의 위험은 감소된다.

* 비밀통로 (Secret Passages)

도시에는 많은 비밀문과 외길로된 벽들이 있다. 비밀문은 범처럼 보이나 이상한 melody와 소음에 의해 들어갈 수 있다. 눈에 안보이는 면은 통과할 수 있으나, 보이는 면은 통과할 수 없다.

* 여관(Inns)은 돈을 지불하고 숙박해야 한다. 또한 여관은 시간과 날짜에 관한 정보를 알수 있는 곳

이다.

* 음식점(Taverns)은 음식과 물, 오락 등을 제공한다. 식단은 시간마다 바뀐다. 가끔, 음식점에서의 음악은 중요한 단서가 될수 있다.

* 선술집(Alcohol Taverns)에서는 술을 제공한다. 술도 여러 복용할 것중 하나의 성분이 된다. 음주는 적당해야 한다. 술에 취하게 되면, 움직임이 곤란하게 되며 화면조정이 어려워지고, 체험을 망각하게 된다. 여관을 찾아 자고나면 술에서 깨어나게 된다.

* 대장간 (Smithies)

대장간에 다가갈수록, 대장장이가 모두 위에 망치질하는 소리가 들릴 것이다. 이곳에서 새로운 무기를 구입하는 것은 나쁜일이 아니다. 가격이 매우 틀리므로 물물교환이 필수적이다. 무기를 구입하면, 그 무기의 특성을 기억해야 한다. 예를들면, 장검은 단검보다 효과적인 공격무기이나 단검은 장검보다 수비에서 효과적이다.

* (Banks) 은행은 당신에게 돈을 빌려준다. 이자가 높을수록, 위험은 크다. 가끔씩, 보석을 위해 돈을 주기도 한다. 은행은 시간이 정해져 있으므로, 밤중에 은행을 이용할 수는 없다.

* (Shops) 상점은 장식용의 여러 물품을 제공한다. 부자가 되었다면 사는 곳에 따라서 장식을 치장하게 될 것이다.

* 병원 (Healevs)은 도시 곳곳에 있으며, 이 곳을 이용하는데는 돈이 필요하다. 병이 나거나 독약을 마시면 옳은 길을 볼 수 없으므로, 가능한한 병원을 찾아야 한다.

* 길드 (Guilds)

길드는 새로운 규약을 받는 독특한 것이므로 처음으로 방문할 곳은 못된다. 그러나 어떤때는 처음 방문의 보람으로 당신의 상태를 증진시키는 법을 알려주기도 한다. 돈을 지불하면 어떤 길드는 저주받은 무기에서벗어나는데 도움을 준다.

* 보물창고 (Treasure)는 보석, 무기, 갑옷, 복용제, 돈 기타 다른 물건을 갖고 있다. 금, 은, 구리를 제외한 모든 보물은 마법과 저주를 갖고 있다. 각각의 독특한 특성을 알고 집어야 한다. 마법의 물건은 좋은 것이며, 저주의 물건은 실패의 원인이 된다.

* 보석은 괴물창고 (Gems and Jewelry)에서 얻을 수 있다. 그것들을 은행에서 감정하고 팔아야 한다. 감정 가격은 은행마다 다르다.

* 무기 (Weapons)는 생존을 위해 절대적으로 필요하다. 도시의 어떤 생물이 공격을 하게 되면 빈손으로는 당할 수가 없을 것이다. 무기를 얻는 방법은 1. 마주친 후에 발견 2. 보석창고에서 5. 대장간에서 사는 방법의 3가지가 있다.

무기를 얻기전에 시험을 해야한다. 많은 지능이 있다면, 무기의 특성이 마법인지 보통것인지를 알 수 있다. 마법은 유용한 것과 해가되는 것중의 한 특성을 갖고 있다. 저주의 무기를 얻었다면 그것을 버릴 수가 없게 되므로, 그것을 버리는데 도움이 필요할 것이다. 두번째 무기를 발견하면 어떠한 것이건 간에 가져야만 한다. 이것이 저주의 무기라면, 이 방법은 첫번째 무기가 길드를 만나 도움을 받을 때까지 당신을 해결 할 수가 없게 된다.

주의 : 방패는 언제나 두번째 무기로 사용 된다.

허용한도의 많은 물건을 갖고 움직이는 동안 원하는 무기를 발견하면 이미 갖고 있는 무기중 하나를 버려야 한다. 버릴 무기를 첫번째 무기로 할 것인가 두번째 무기로 할 것인가를 미리 결정해야 한다.

* 복용제(Potions) : 어떤 복용제는 당신의 힘을 증진시키는데 도움이 된다. 복용제를 발견했을 때 그것을 가질 것인가, 버릴 것인가, 사용할 것인가를 결정해야 한다. 복용제를 열면 바로 그것을 시험하던가 사용하던가 해야 한다.

  복용제는 담고있는 용기가 깨지면 성능이 저하된다. 색깔로써 복용제를 시험한다. 더욱 많은 사실을 알려면 마시거나 맛을 봐야 한다. 한번의 시음이나 맛을 보는 것은 복용제에 대해 약간의 사실을 알려준다. 많은 복용제들은 시험중에 소멸되거나 불안정하다. 후에 사용하기 위하여 복용제를 저장한다면, 사용하기 전까지는 열지 말라.

복용제에는 4가지의 종류가 있다.

좋은성질 : 물, 과일쥬스, 우유, 탄산수

이 로 움 : 불사약, 치료약, 힘을 증진시키는 복용제.

해 로 움 : 강한술, 힘을 감소시키는 복용제, 약한독

위　　험 : 강한독, 신것들.

* 독 (Poison)은 언제나 죽음을 가져오는 원인이 되므로 독을 입었을 때 당신은 피로의 맞은 수와 독의 강도에 따른 신경의 손상은 입게된다. 운좋게 치료약을 발견하면 그것을 마시거나, 곧장 병원을 찾아가야 한다.

독을 입을 수 있는 네가지 원인

1. 독이든 복용제를 마심
2. 독이 있는 생물에 긁힘
3. 독이 있는 생물에 물림
4. 독이 있는 꼬리에 맞음

* 치료할 수 없는 질병은 죽음의 원인이 된다. 질병의 정도에 따라 맞힌수(Hit Point)와 신경의 손상이 감소된다. 질병에 걸렸다면, 치료제를 마시거나, 병원을 찾아야 한다. (Disease)

질병에 걸리는 원인

1. 곰팡이나 점액으로부터 박테리아 포자를 갖게 될때
2. 병이 있는 생물에 긁혔을 때
3. 병이 있는 생물에 물렸을 때

(Encounters)

* 조우(우연히 만남)는 도시에서 늘상 일어난다.

조우의 종류

1. 생물체를 습격
2. 생물체가 당신을 보기 전에 주의하라.
3. 생물체가 당신을 보는 동시에 그것을 본다.
4. 생물체가 먼저 당신을 알아본다.
5. 생물체의 습격

조우에서는, 부딪히던가 피하던가 둘중 하나이다.

(Engaged)

* 부딪힘은 생물체와 반드시 싸우던가 또는 피해야 한다는 것을 뜻한다.

◎ 생물체를 습격할 때, 몰래하는 공격은 적이 당신의 존재를 눈치채지 못했으므로 유용하다.

(Sneak attack)

◎ 거대한 힘으로 힘껏 두손으로 친다. 이것이 실패하면, 보복에 대항할 방법이 없다. (Lunge)

◎ 습격은 전술책략중 표준적인 것이다. 훌륭한 수비를 하면서 공격으로 전환해 가야한다. (Attack)

◎ 피한다는 것은 가장 훌륭한 방어 자세를 주는 공격적인 움직임이다. (Parry)

* Disengaed는 적을 덜 공격적으로 만든다.

현명하다면 적에게 속임수(Trick)을 써라. 그것이 실패하면, 재시도하라.

주의 : 속임수가 실패하면 방어준비가 안된다.

마법의 수준이 높다면, 적에게 마법(Charus)을 건다.

* Ready (준비) : 무기가 같은 특정한 것을 가졌을 때 선택(Options)
  Use (사용) : Ready가 된 후
  Leave (떠남) : Encounter을벗어난후
  → 선택 Options

당신의 현재조건과 만나는 생물체에 따라 전략을 짠다. 무감각한 생물체에게는 마법이나 속임수를 써도 안된다. (곰팡이 등)

* Life forms (삶의 형태)

1) 가난뱅이(Poor)는 아무 희망이 없으며 그들을 극도의 빈곤에 놓아두면 파멸하게 된다.

2) 일반인(Commoner)-특별한 기술이나 특징이 없다.

3) 상인(Merchant)-도시의 자본가.

4) 안내인(Couriers)-전화나 전보가 없으므로, 안내인은 소포나 message를 전달하는데 필요하다.

5) 경비원(Guard)-귀족에게 고용되어있고, 도시의 경찰이다.

6) 검사(Gladiators)-투기경기의 검사들

7) 귀족(Nobleman)-부유하며 권력이 있다.

궁전에서 살며 투기경기를 즐긴다. 밖에나올 때는 사병을 대동한다.

8) 난장이(Dwarf)-매우작고 땅딸하다. 이들은 특성을 갖고 있다. 독약과 마법의 주문에 대항할 수 있고, 밤에도 볼수 있는 시력이 있으며, 무서운 전투요원이기도 하다.

9) 마술사(Magics, Wizards)－Guilds 나 다른 것과 관련되어 있다.

10) 도둑(Thief)－도시에 매우 많으며, 자신들의 범죄성을 갖고 있다.

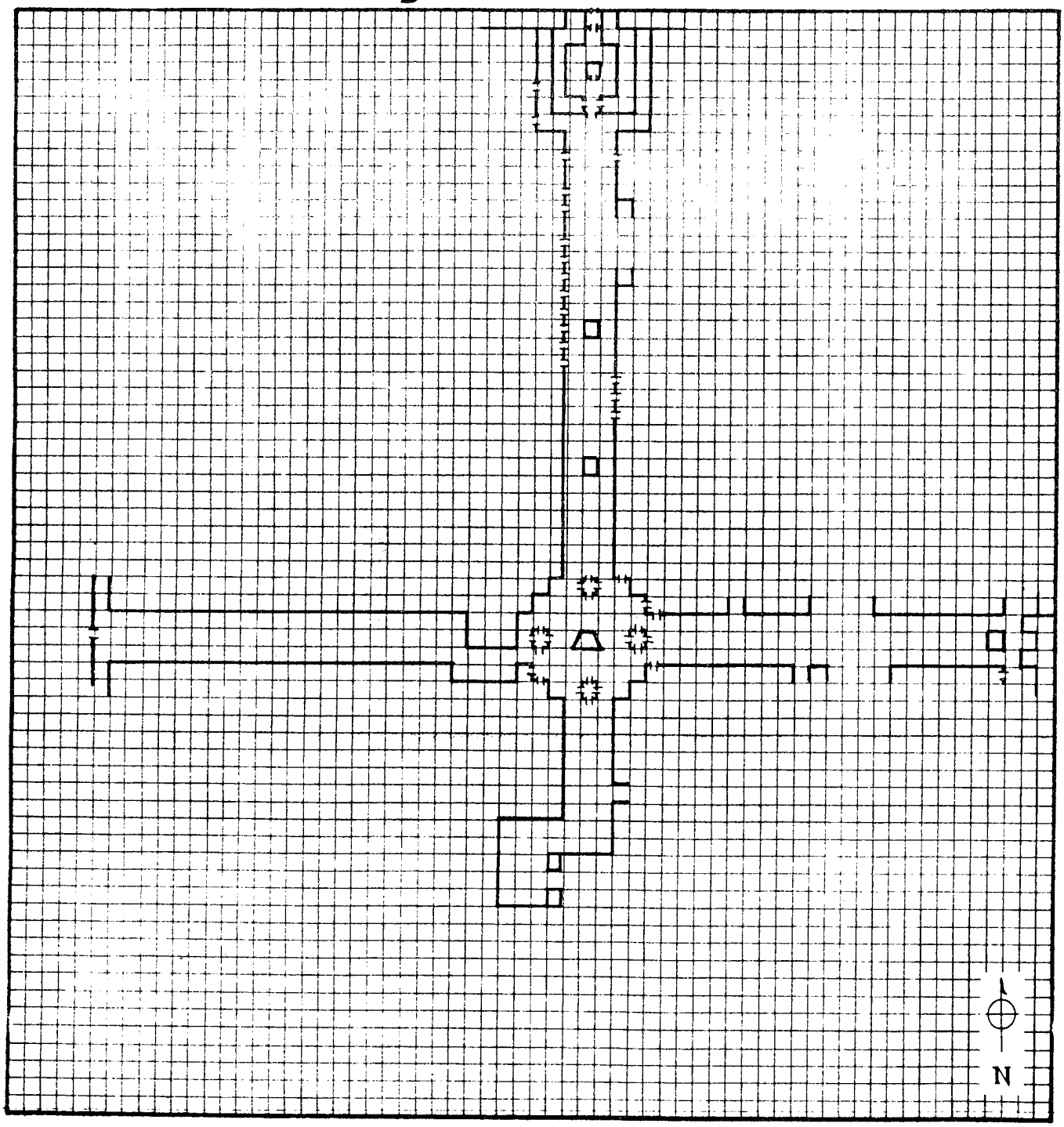
10) 자객(Assasin)－은밀하게 죽이는 일에 고용된다.

10) 꼬마도깨비(Limp)－작고 지독한 불길을 갖고 있으며, 길고 날카로운 독이 있는 꼬리가 있다. (주의 : 만나면 피해야 한다.)

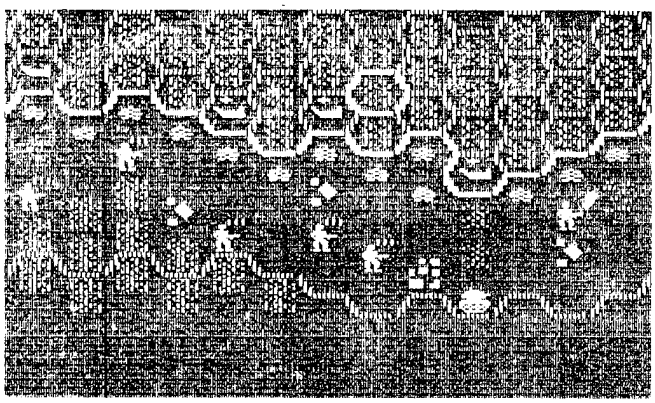
10) Night Stalker －전설적인 밤의 생물이다. 무서운 힘을 가진 동물로 누구도 걸리면 빠져나갈 수 없다.

10) 다른 것들－악마등 : 꾸준히 경계해야 한다.

The City



BATTLE FOR NORMANDY
(노르만디 작전)



오버로드 브리핑

영국 런던에 있는 당신의 지휘본부에 지급문서가 도착했다. 열어보니 "오버로드 작전(Operation Overlord)"이라는 제목의 파일과 다음과 같은 메시지가 들어 있었다.

당신을 오버로드 작전의 지휘관으로 임명한다. 동봉한 서류는 이 일급비밀작전을 계획한 작전참모가 만든 브리핑자료이며, 이 작전의 목표는 노르만디 해안에 있는 적의 해안 방어 진지들을 돌파하는 것이다. 이 작전은 연합군에게 매우 중요하다. 성공은 당신 손에 달려 있다.

—연합군 총사령부—

개 요

이미 말했듯이 작전의 암호명은 "오버로드"이다. 당신의 병력은 쉘부르(Cherbourg)와 까엥(Caen) 사이에 있는 노르만디 해안에 상륙하게 된다. 해안은 5개의 지역으로 구분한다. 각각의 이름은 유타(Utah)·오마하(Omaha)·골드(Gold)·쥬노(Juno)·스워드(Sword) 해안으로 한다. 정확한 위치는 동봉한 지도를 참고하라.

당신은 역사상 최대규모인 전투·수송함대를 지휘하게 된다. 이 함대는 함포사격을 지원해주고 병력과 보급품을 수송해준다. 당신은 33개의 미국·영국 전투부대를 지휘한다. 기상 조건에 따라, D데이에 이들중 12～15개의 부대가 상륙하게 된다. 수많은 전투기·폭격기들이 강력한 지상지원을 해주고, 적 전투부대의 이동을 늦추어 줄것이다. 이 대형작전에 해협을 가로질러 실시되는 보급문제가 아주 중요하다. 우리는 여러달 동안 이 계획을 수립했으며 상세한 작전계획이 마련되어 있다. 최대한의 보급수송을 계획했지만 기상조건이 문제가 될수 있다. 따라서 당신은 수송의 우선순위를 네가지로 분류해서 정해두어야 한다. 연합작전부대(amphibious : 상륙부대), 전투보급(combat supply), 일반보급(general supply—부대 유지물자), 연료(fuel)등 네가지 분류이다. 프랑스는 1940년 5월부터 독일 점령하에 있다. 당신의 목표는 프랑스와 서 유럽을 해방시키기 위한 단단한 교두보와 보급기지를 확보하는 것이다. 그러기 위해서 해야할 것은:

1. 가능한 한 빨리 쉘부르의 항구를 점령한다.
2. 까엥과 그 인접지역을 점령한다.
3. 생·로(St.Lo)의 주요 도로망을 점령한다.
4. 대륙으로 가능한한 멀리 진격한다.
5. 적군을 격멸한다.

목표의 점령은 보급을 받고 있는 부대가 점령했을 때만 인정된다. 목표 완수 시간은 6월 30일 1200시 까지이다. 이때의 당신 위치가 평가의 기준이 된다.(승리조건표 참조)

연 합 군

앞서 말했듯이 당신은 다음과 같은 33개의 전투부대를 지휘한다.

	미국	영국
3개의 공정사단	2	1 (airborne division)
15개의 보병사단	9	6 (infantry 〃)
4개의 기갑사단	2	2 (armored division)
4개의 기갑여단	0	4 (〃 brigade)

4개의 경기갑연대	4	0 (armored cavalry regiment)
1개의 특공대대	1	0 (ranger battalion)
2개의 특수여단	0	2 (commando brigade)
	18	15

(상세한 것은 전투부대 편성표 참조)

전투부대의 능력은 어느 부대나 가지고 있는 기능이 있고 일부 부대만 가지고 있는 기능도 있다. 모든 부대는 그 능력이 부대의 지휘력(leadership)과 피로 정도(fatigue level)에 따라 변화한다. 부대의 전력 판단에 도움을 주기 위해서 유효등급(effectiveness rating)을 제시해준다. 〈 《 》)속에 표시된 유효등급에 전투력(combat strength)을 곱하면 그 부대의 실제 전투력이 된다〉지휘력은 부대에 따라 다르지만, 일반적으로 좋다. 전투나 이동을 하면 피로가 증가된다. 약한 전투를 하거나 전투를 하지 않는 경우 또는 전선에서 물러나 휴식을 하면 피로가 감소된다. 전투부대에는 상당한 보충지원이 계획되어 있다. 전선 뒤에서 휴식하면 보충이 더 많이 이루어진다.

보급선에서 멀리 진출한 부대와 일반 보급이 끊어진 부대는 전투력이 빨리 소모되고, 피로가 빨리 증가된다. 당신 지휘하에 있는 대부분의 부대는 침투(Infiltration—적부대가 있는 곳을 지나가거나 따라 가는것)가 불가능하다. 그러나 4개의 기갑사단은 거의 언제나 침투가 가능하다. 기갑사단·기갑여단·경기갑연대는 다른 부대보다 연료를 50% 더 소모한다. 3개의 공정부대는 당신의 명령에 의해 적해안 뒤쪽에 투하된다. 그러나 낙하지점에서 벗어날 수도 있으므로 주의해야 한다.

특공 부대·특수 부대는 해안 공격시 전투력이 더 강하며 상륙가능 해안의 범위가 더 넓다.

적 군

정보에 의하면 독일군은 상륙 인접지역에 7개의 사단을 가지고 있다고 한다. 전체적으로, 독일군은 서부전선에 11개의 팬저(독일군 탱크) 사단을 포함하여 약 60개의 사단을 배치하고 있다. 몇가지 위장 작전에 의해서 우리는 다른 해안에 다른 해안에 다른 상륙작전이 있는것처럼 보이게 하여, 독일군의 대부분을 다른 지역에 묶어둘 수 있을 것이다. 또한 프랑스내의 수송 시스템과 독일군의 이동에 대한 폭격을 실시함으로써 노르만디 지역으로의 증권군 투입을 지연시킬 수 있을 것이다.

우리는 적부대의 지휘관들의 지휘력이 우리보다 나을 것으로 생각한다. 또한 그들의 침투능력도 우리보다 우수할 것이다. 따라서 적 부대의 이동을 지연시키기 위하여 작전지역에 가능한 많은 수의 항공기를 동원하여 차단작전을 해야할 것이다.

정보에 의하면 독일군의 예비병력은 전투부대의 보충에는 부족할 것이라 한다. 따라서 원래 전투력의 3분의 1 이상이 소모되어야 보충이 될것으로 예측된다.

롬멜(Rommel)이 당신 앞의 적을 지휘하고 있다. 정보에 의하면 그는 독일군 최고 사령부에 의해 제약을 받고 있다고 한다. 우리는 독일군 최고사령부는 속일수 있을것으로 생각하지만 롬멜은 다르다. 그에게 기회를 준다면 당신은 바다로 쫓겨날 것이다.

군 수 지 원

상륙의 성공과 실패는 보급을 적절한 위치선정, 및, 활용에 크게 좌우될 것이다. 해안으로 부대와 보급을 수송하는 것은 오직 배에 의한다. 보급의 배치는 네가지로 분류된다.:

1. 상륙부대 Amphibious (부대 수송)
2. 전투보급 Combat Supply
3. 일반보급 General Supply (부대 유지물자)
4. 연료 Fuel

출발 2일전에 수송 우선 순위를 정해주어야 한다. 수송량 배정에 참고할 수 있도록 권장 배정표가 동봉되어 있다. (권장 수송 배정표 참조) 가능한 수송량은 날씨에 크게 좌우된다. 기상과 수송 가능량과의 비교표를 참고하라.

수송되는 부대는 일정량의 세가지 보급품을 가지고 가며, 전체 보급품 물량에 추가하게 된다. 2일마다 각 부대는 부대유지를 위한 일반보급이 필요하다. 이동시에는 연료를 소모하고, 전투시에는 전투보급

을 소모한다(소모량에 대해서는 도표 참조).

보급선은 상륙지점(beachhead)의 마커(marker : 표식)을 따라서 보급을 해주는 보급부대에 의해 연장이 된다. 마커는 적 공격에 매우 약하다. 만약 파괴되면 그 지점으로는 수송을 할수가 없게 된다. 또한 전체적인 보급 능력도 감소된다. 따라서 상륙지점은 절대로 지켜야 한다. 일반보급이 끊긴 부대나 보급선에서 멀리 떨어진 부대는 전투력 손실과 피로때문에 고통을 받게된다. (부대는 보급소(depot)나 상륙지점 마커로 부터 지도상으로 3칸 이내에 있어야 보급선 내에 있게 된다). 상륙지점 마커로부터 3칸 이내의 간격으로 여러개의 보급소를 연결하면 보급선을 길게 연장할 수 있다.

미국 부대는 미군 보급부대나 유타·오마하 해안에서만 보급을 받을수 있으며, 영국군 부대는 다른 해안이나 자신들의 보급소로부터 보급을 받게된다.

상 륙

공격 해안에는 부대를 정확한 위치에 상륙시킬수 있도록 해안표식(beachmarker)이 있다. 이 표식은 부대와 보급품의 상륙에 필수적이다. 표식이 파괴되면 그 이후로 그 지점에는 상륙이 불가능해진다.

전투부대는 진격에 필요한 충분한 지역을 확보할 때까지 독일의 해안 방어부대를 공격한다. 각 상륙지역에서 해안 방어부대를 섬멸하려면 1～2개 사단이 소요될것으로 예측된다. 시간이 중요하다. 공격부대는 상륙해서 빨리 독일군의 방어를 물리쳐야 한다. 내륙으로 진격해서 적이 대응해 오기전에 교두보를 확보해야 한다. 공중 지원과 함포사격이 도와줄 것이다. 상륙시에 배정되는 수송량에 주의하라. 적절한 시기에 증원부대가 진격을 도와주어야 한다.

공중·해상 지원

당신이 지휘하는 공군·해군은 사상 최대의 규모이다. 당신의 명령에 따라 적 부대들을 공격하여 감소시킴으로써 전투부대들을 지원해줄 것이다. 작전지도에 표시된 함포 사정거리를 주의해서 보라. 또한 사격의 양에 따라 예측되는 손실량을 기록한 도표도 참고하라. 항공기를 후방차단작전에 사용할 수 있다. 가동할 수 있는 최대의 전력을 사용하여 독일군의 이동을 많이 감소시키는 것이 좋다. 날씨가 나쁘면 차단작전에 영향을 미칠수 있다. 차단작전 도표를 참고하라.

공중·해상지원을 적절히 활용하면 적의 가장 강력한 방어도 뚫을수 있을 것이다. 그러므로 전투부대의 진격에 가장 큰 지원을 해줄수 있는 핵심적인 지역에 최대의 지원을 해주는 것이 좋다.

전 투

목표 달성을 위해서는 적의 중요지점에 집중 공격을 해야 한다. 적을 소모시키려면 공중/해상 공격을 최대한으로 사용해야 한다. 적 방어선을 뚫고 퇴로를 차단하는데에는 기갑사단을 사용하는 것이 진격속도를 빠르게 한다. 각각 다른 경로를 통해서 가능한 한 많은 부대가 공격하도록 하면 적 방어선을 약하게하여 돌파할수가 있다. 적보다 2.5대 1 이상으로 우세 할때만 집중공격을 해야 한다. 그렇지 않으면 큰 손실을 입을수 있다. 돌파작전이나 전격작전을 하고 있을때 적을 섬멸하거나 후퇴하게 만들면 전진해서 다시 공격할 수 있다. 피로와 지휘력이 부대의 전투력에 영향을 미친다. 피로가 크고 지휘력이 낮으면 전투력이 감소하여 강력한 작전은 할 수가 없다. 그러므로 피로가 큰 부대는 전선 뒤에서 며칠간 쉬게하는 것이 좋다.

전투보급이 부족하면 공격을 할수가 없다. 전투보급없이 방어를 하면 전투력이 크게 감소된다. 전투지역의 지형을 주의깊게 보아야 한다. 강에서 적을 공격하면 그 힘이 약해진다. 마을, 늪지대, 특히 b-ocage 지형은 독일군의 방어에 좋은 조건을 제공한다(지형 영향표 참조).

또한 보급소에 남아있는 연료의 양에도 주의하라. 연료가 부족하면 공격시 연료소모가 많은 지역에서는 진격이 중단될 수 있다.

게임·플레이의 요약

Ⅰ. 시나리오 선택

어떤 게임을 하려는 지를 묻는 여러개의 질문에 대답해야 한다. 어떤 기준이나 플레이어를 변경할 것인지 묻는 질문에 NO로 답하면 시나리오는 Campaign 게임에 세트되고, 컴퓨터가 독일군을 맡게된다. 또한 모든 기준이 역사상의 실제상황으로 세트되며, 디스플레이 지연시간이 3초로 되고, 독일군은 D-데이에는 이동할 수 없게 된다. YES로답하면 플레이어를 선택할 수 있고 (독일군으로 컴퓨터나 플레이어를 선택-컴퓨터는 연합군은 되지 못한다), 전투 점수(combat point)·지휘력·수송·공군력(air power)·해군력(naval power)·해안방어(coastal defense)·독일군의 증원군 도착(German reinforcement arrival)의 기준을 세트하고, D-데이에 독일군이 이동할 수 있게 할 것인지 결정하며, 디스플레이 지연시간을 선택한다. (익숙해지면 이 시간을 "1"로 선택하여 진행을 빠르게 할수 있다.

Ⅱ. 공정부대의 투하

시나리오에 대한 질문에 답하고 나면 3개의 공정사단을 낙하시키도록 묻는다. 지도에는 제82공정사단의 가능한 낙하지점을 보여준다. "Y"로 답하면 그 곳에 낙하시키며 (빗나갈수도 있다). "N"으로 답하면 다른 낙하가능지점을 계속해서 보여준다. 같은 방법으로 제101 공정사단과 제6 공정사단도 낙하시킨다.

Ⅲ. 보급의 배정

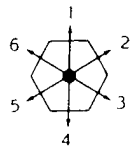
이어서 네가지 보급품 수송의 우선 순위를 정해야 한다. (연료, 일반보급, 전투보급, 병력) 각각에 대하여 00～99까지의 두자리 숫자를 정해준다. 이 숫자는 해당보급품이 전체 수송가능량의 몇 퍼센트를 차지하게 되는가를 표시한다. 네가지의 합계는 100이 되어야 한다. 합계가 100이 아니면 다시 배정해야 한다. 이 배정은 다음 차례(turn)를 위한 것이지 지금의 turn에 해당되는 것이 아님을 명심하라.

Ⅳ. 공중 차단

차단작적을 위해 사용하고 싶은 공중 점수(air point)의 수를 입력해 준다. 독일군이 D-데이에 이동하지 않을 경우에는 연합군의 첫번째 turn에서는 생략된다(독일군의 이동에 미치는 효과에 대해서는 도표 참조할것).

Ⅴ. 이동

커서가 위치한 부대는 그 이름과 상태가 아래쪽에 표시된다. 이동커서를 이용한다. 그 부대를 이동시키고 싶지 않으면 "F"를 누른다. 이동단계를 끝내고 싶으면 "E"를 누른다. 부대를 이동시키려면 원하는 방향에 따라 "1～6"키를 누른다. 한부대의 이동을 끝내려면 "F", 이동단계를 완전히 끝내려면 "E"를 누른다. 부대들을 5번씩 돌아볼수 있으며, 그러고 나면 이동단계는 자동으로 끝난다. 이미 "F"를 누른 부대에도 아직 이동 능력이 남아있으면 다



시 이동시킬수 있다. 바다에 있는 부대는 필요한 때에 이동되도록 대기하고 있다. 이 부대를 상륙시키려면, 상륙지점 마커(beachhead marker)가 있는 곳까지 "1～6키를 사용하여 이동시켜야 한다. 원하는 해안에 이동시키면 된다. 특공부대(Ranger)와 특수부대(Commando)는 상륙전에 마커위에 상륙할지 옆에 상륙할지를 선택할 수 있다. 공격지역의 독일군 해안방어 부대가 섬멸되었을 경우(그 해안에 이미 전투점수 100이상의 부대들이 상륙했을때)에는 해안에 이동한후 다시 이동을 계속할 수 있다. 섬멸되지 않았을 경우에는 어느 한쪽이 전멸할때까지 독일군을 계속 공격해야 한다. 독일군 부대를 섬멸하면, 그때 상륙해서는 바로 이동할 수 있다. 독일군 부대를 빨리 섬멸할수록 상륙후 더 많이 이동할 수 있다. 미군은 유타·오마하 해안에 영국군은 골드·쥬노·스워드 해안에만 상륙할 수 있다. 딴 곳에 상륙하면 보급을 받지 못한다(보급선이 멀기 때문이다). 각 부대는 이

동 가능량이 주어져 있다. 새 위치로 움직일때마다 이 점수는 줄어든다(지형 영향표 참조). 적부대 바로 옆에 가면 이동은 자동으로 중단된다. 침투(Infiltration)는 적부대 옆에 있거나 적부대 옆으로 직접 이동해 가는것을 말한다. 침투는 언제나 가능하지 않다(침투 차트 참조).

상륙지점 마커에서 내륙의 전투부대까지 보급선을 확보하기 위해 보급부대를 사용한다. 상륙지점 마커나 보급가능한 보급소 (보급가능하다는 것은 상륙지점 마커나 다른 보급가능한 보급소로부터 3칸 이내에 있다는 뜻이다)로 부터 3칸 이내에 있어야 보급을 받을수 있다. 전체 turn의 보급은 6월8일부터 각 turn이 시작될때에 군수지원 단계에서 결정된다.

Ⅵ. 전 투

공격단계에서 공격하려는 적 부대에 커서를 위치시키고 "A"키를 누르면 공격가능한 적부대가 차례로 표시되며 공격에 포함시킬 부대는 "Y"를 눌러준다. 해상·공중 지원을 입력해 주어야 한다. 공격용 폭격은 적의 손실을 추가시키고 방어용 폭격은 아군의 손실을 줄여 준다. 공격이나 방어 레벨도 입력해 준다. 전투결과가 디스플레이된다(디스플레이 설명, 레벨 설명, 전투 결과 참조).

방어부대는 후퇴를 요청받는 경우가 있다. 후퇴하려면 "1~6"키로 방향을 정해주고 후퇴를 거부하려면 "F"를 누른다. 후퇴를 거부하거나 적부대 옆으로 후퇴하면 손실이 더 커진다. 방어자가 후퇴하면 공격부대가 그곳으로 진격할 수도 있다. 공격부대가 진격하기를 원치 않으면 "F"키를 누르고 진격할때는 "1~6"키로 진격방향을 정해준다. 공격자가 공격 레벨 8이나 9를 선택했을 경우, 섬멸된 부대나 방어 레벨 1이나 2를 선택한 부대는 다시 공격받을 수도 있는 상황에 처하게 된다. 섬멸된 독일군 부대는 적부대옆으로 후퇴하거나 후퇴를 거부해서 섬멸된 경우를 제외하고 즉시로 다른 부대에 흡수되어 지도상으로 부터 물러나게 된다. 가능한 방어부대를 두번씩 돌아볼수 있으며 그러고 나면 전투단계는 자동적으로 끝난다. 부대 선정중에 "E"를 누르면 전투단계를 끝낼 수 있다.

플레이 방법

로 딩

새로운 게임 : 통상적인 부팅방법을 쓴다. DOS 3.2에서 동작한다.

세이브한 게임 : 이 옵션을 선택하면 화면의 지시를 정확히 따라야 한다. 적절한 시기에 게임·디스크와 세이브·디스크를 교체해주어야 한다.

게임 세이브

진행중인 게임을 세이브하려면 SSI형식으로 이니셜라이즈된 디스크를 사용해야 한다. 세이브옵션중에 빈 디스크의 이니셜라이즈기능이 포함되어 있다. 세이브·게임옵션의 지시에 따라서 드라이브에 디스켓을 넣고 세이브하면 된다. 지시에 정확하게 따라야만 한다.

기능 설명

지도의 스크롤 : 게임 지도는 화면 하나보다 크다. 부대나 커서를 이동시키면 지도는 자동적으로 스크롤된다. 커서 모드에서 "M"을 누르면 전체 지도를 볼수 있는데 한 화면에 다 나타내기 때문에 상세하지는 못하다.

이동 : 이동단계에서는 흰색 커서가 화면위에 나타난다. "1~6"키로 원하는 방향으로 움직일수 있다. 부대를 이동시키려면 커서를 부대위에 위치시키고 "G"를 누른다. 그러면 그 부대를 이동시킬수 있게 된다. 이동시에 "O"을 누르면 부대가 화면 가운데에 오게 할 수 있다. "F"를 누르면 그 부대의 이동을 일시적으로 끝낸다. (다시 다음에 또 이동시킬수 있다). 커서가 화면에 있을때 "U"를 누르면 미국의 투입 지점으로, "B"를 누르면 영국의 투입지점으로 가게 된다. 투입 지점에서 "G"를 누르면 이용가능한 다음 부대를 해안으로 이동시키게 된다. (필요

한 만큼의 병력 점수가 있어야 이용가능하다)

이동시키지 않으려면 "F"를 누른다. "S"키를 누르면 한번에 5개씩의 부대를 건너 뛰게 된다. 부대의 순서는 전투편성표에 나와있다. "D"를 누르면 남아있는 보급량, 날씨, 스코어가 디스플레이 된다. "T"를 누르면 지도상의 모든 부대표시가 없어지므로 그 곳의 지형들을 볼수 있다. "M"을 누르면 전략지도로 되돌아 간다.

"E"를 누르면 이동단계를 완전히 끝내게 된다.

전투 : 전투단계에서는 커서가 지도위에 나타난다. 어느 적부대를 공격하고 싶으면 그 부대에 커서를 위치시키고 "A"를 누른다. 그러면 공격가능한 부대들이 차례로 표시되면서 그 부대를 전투에 참가시킬것인지 묻는다. 커서 모드에서 "D"를 누르면 디스플레이가 나오며, "T"를 누르면 부대표시가 일시적으로 없어지고 "E"를 누르면 전투단계를 완전히 끝내게 된다.

디스플레이 설명

6 1 2
5 4 3

이동 : US 82 AIRB DIV CP:65 LDR:5
FT:4
MOVEMENT PHASE SUPPLIED EFF:72
TERRAIN:RIVER *MP LEFT:10*

이 디스플레이는 제 82 공정사단이 현재 65점의 전투력 (Combat Points)를 가지고 있음을 나타내고 있다. 지휘관은 5점 (9점이 최고)이며 피로 정도는 4(최고 9)이다. 보급은 잘되고 있으며 ("SUPPLIED") 부대의 유효 전투력은 지휘력 · 피로도 · 보급상태에 따라서 산출된 현재 유효등급이 0.72이다. 현재 위치한 지형은 강이며 이동점수가 10이 남아 있다. 오른쪽의 숫자는 이동방향을 표시한 것이다.

전투 : GE 706 WEHR REG CP:40 LDR:5 FT:0
COMBAT PHASE SUPPLIED EFF:1.0
(2.5)
DO YOU WISH TO ATTACK THIS
GERMAN UNIT? Y/N

이 디스플레이도 이동단계의 것과 같은 정보를 나타내주지만 다른것은 괄호속에 있는 숫자로 이것은 지휘력 · 피로도 · 보급상태 · 현재의 지형등 모든 요소를 고려하여 산출된 이 부대의 전체적인 유효전투력 등급이다.

D:GE 275 WEHR DIV LOST 14CP-FT2
1:US 2 CAV REG LOST 7CP-FT4
2:US 2 RNGR BATT LOST 8CP-FT4

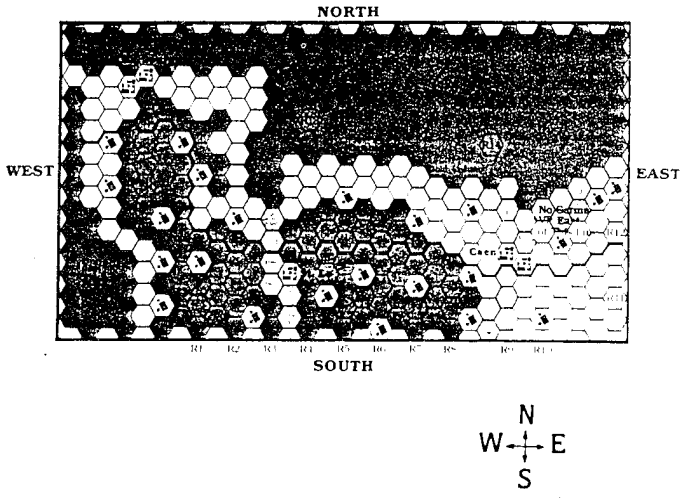
이것은 양측의 전투결과를 표시하는 디스플레이이다. 얼마의 CP가 소모되었고 피로도가 얼마 증가되었는지 보여준다. 방어자는 명칭앞에 "D"가 표시되며 공격부대는 숫자로 구분된다.

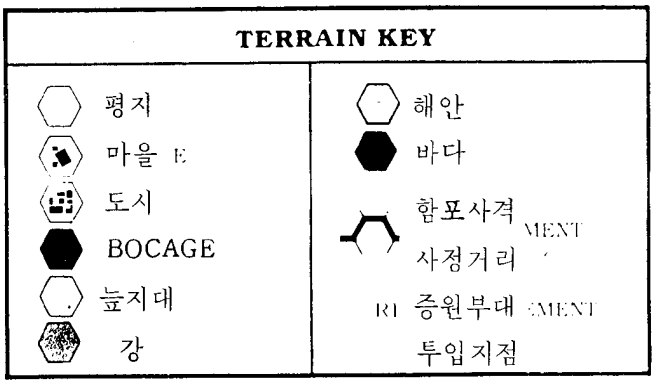
ATTACK LEVEL 9 VS DEFENSE LEVEL 4
ATTACKER LOST:15 DEFENDER LOST:14
AIR/NAVAL:(0) BATTLE ODDS:.21

이 디스플레이는 전투의 최종결과이다. AIR/NAVAL의 숫자가 플러스이면 폭격에 의해 소모된 독일군 방어부대의 총 CP이며, 마이너스이면 연합군 방어부대의 손실이 그만큼 줄었다는 뜻이다.

참고 : 프로그램 처음에 정해주는 디스플레이 지연시간은 이런 화면들이 얼마동안 남아 있는가를 정하게 되는 것이다.

지도 설명





UNIT ROSTER
(For All Versions)

GERMAN ORDER OF BATTLE

UNIT NAME	COMBAT POINTS	COMBAT CEILING	DATE OF ENTRY/ ENTRY HEX
GE 736 WEHR REG	45	45	AT START
GE 726 WEHR REG	45	45	AT START
GE 706 WEHR REG	45	45	AT START
GE 914 WEHR REG	50	45	AT START
GE 915 WEHR REG	50	45	AT START
GE 916 WEHR REG	40	45	AT START
GE 711 WEHR DIV	60	65	AT START
GE 729 WEHR REG	40	45	AT START
GE 739 WEHR REG	40	45	AT START
GE 919 WEHR REG	40	45	AT START
GE 91 FJ DIV	50	55	AT START
GE 243 WEHR DIV	60	65	AT START
GE 6 FJ REG	45	45	AT START
GE 30 WEHR BRIG	45	45	AT START
GE 21 PZ DIV	95	95	AT START
GE 346 WEHR DIV	60	65	JUNE 6/12
GE 12SS PZ DIV	95	95	JUNE 6/9
GE LEHR PZ DIV	95	95	JUNE 8/7
GE 77 WEHR DIV	55	65	JUNE 8/1
GE 17SS PZGR DIV	65	75	JUNE 10/3
GE 275 WEHR DIV	45	55	JUNE 10/4
GE 2 PZ DIV	90	95	JUNE 10/12
GE 265 WEHR DIV	45	55	JUNE 10/8
GE 266 WEHR DIV	45	55	JUNE 10/2
GE 3 FJ DIV	70	75	JUNE 12/5
GE 2 ASG BRIG	45	55	JUNE 12/7
GE 353 WEHR DIV	70	75	JUNE 16/3
GE 2SS PZ DIV	95	95	JUNE 20/3
GE 16 FJ DIV	65	75	JUNE 24/12
GE 1SS PZ DIV	95	95	JUNE 24/11
GE 276 WEHR DIV	55	65	JUNE 24/7
GE 9SS PZ DIV	95	95	JUNE 26/6
GE 10SS PZ DIV	95	95	JUNE 26/8

약자 : BATT(대대) REG(연대)
BRIG (여단) DIV(사단)
DEPOT(보급) AIRB(공정)
INF (보병) RNGR(특공)
CMDO (특수) ARM(기갑)
CAV(경기갑)
US(미국)
BR(영국)
CN(캐나다)—영국군 소속

ALLIED ORDER OF BATTLE

UNIT NAME	COMBAT POINTS	COMBAT CEILING	DATE OF ENTRY/ ENTRY HEX
US UTAH BEACH BATT	20	25	AT START
US OMAHA BEACH BATT	20	25	AT START
BR GOLD BEACH BATT	20	25	AT START
BR JUNO BEACH BATT	20	25	AT START
BR SWORD BEACH BATT	20	25	AT START
US 1 DEPOT BATT	20	25	AT START/13
US 2 DEPOT BATT	20	25	AT START/13
US 3 DEPOT BATT	20	25	AT START/13
US 4 DEPOT BATT	20	25	AT START/13
BR 5 DEPOT BATT	20	25	AT START/14
BR 6 DEPOT BATT	20	25	AT START/14
US 82 AIRB DIV	60	65	AT START
US 101 AIRB DIV	60	65	AT START
BR 6 AIRB DIV	55	55	AT START
US 1 INF DIV	75	85	AT START/13
US 4 INF DIV	65	75	AT START/13
US 29 INF DIV	65	75	AT START/13
BR 3 INF DIV	75	85	AT START/14
BR 50 INF DIV	75	85	AT START/14
CN 3 INF DIV	75	85	AT START/14
US 2 RNGR BATT	30	35	AT START/13
BR 1 CMDO BRIG	45	45	AT START/14
BR 4 CMDO BRIG	45	45	AT START/14
BR 8 ARM BRIG	45	45	AT START/14
BR 27 ARM BRIG	45	45	AT START/14
CN 2 ARM BRIG	45	45	AT START/14
US 102 CAV REG	35	35	AT START/13
BR 51 INF DIV	80	85	AT START/14
BR 7 ARM DIV	90	95	AT START/14
BR 4 ARM BRIG	45	45	AT START/14
US 2 INF DIV	75	85	AT START/13
US 90 INF DIV	65	75	AT START/13
US 2 ARM DIV	90	95	AT START/13
US 4 CAV REG	35	35	AT START/13
US 9 INF DIV	75	85	AT START/13
BR 49 INF DIV	75	85	AT START/14
BR 11 ARM DIV	90	95	AT START/14
US 6 CAV REG	35	35	AT START/13
US 79 INF DIV	65	75	AT START/13
BR 15 INF DIV	75	85	AT START/14
US 30 INF DIV	65	75	AT START/13
US 83 INF DIV	65	75	AT START/13
US 2 CAV REG	35	35	AT START/13
US 3 ARM DIV	90	95	AT START/13

WEHR(보병)
FJ(공주)
PZ(기갑)
LEHR(경기갑)
PZGR(기계화 보병)
ASG
SS(친위대)
GE(독일)

ATS START : 게임 시작부터 전투에 참가

각 종 도 표

Turn	Weather			
	Clear	Cloudy	Overcast	Storm
D-Day	712-764	641-687	N A	N A
6/6	1460-1566	1314-1410	1180-1268	419-478
6/8	1561-1674	1404-1507	1261-1355	448-511
6/10	1668-1789	1501-1610	1348-1448	479-546
6/12	1784-1914	1606-1723	1442-1549	512-585
6/14	1911-2050	1720-1845	1544-1660	549-626
6/16	2051-2200	1846-1980	1657-1781	589-672
6/18	2100-2253	1890-2028	1697-1824	603-688
6/20	2152-2308	1936-2078	1739-1868	618-705
6/22	2205-2365	1984-2129	1782-1915	633-723
6/24	2261-2425	2034-2183	1827-1963	649-741
6/26	2319-2487	2086-2239	1874-2013	666-760
6/28	2379-2552	2141-2297	1923-2066	683-780

참고 : 독일군이 다른 플레이어가 될때는 위의 양은 8 %씩 증가된다. 항공/해상 점수도 40 % 증가된다.

일기예보-날씨별 가능성 (확률을 %로 표시)

WEATHER FORECAST – Percent Probability

Turn	Clear	Cloudy	Overcast	Storm
D-Day	52%	48%	0%	0%
6/6	51%	35%	12%	2%
6/8	51%	35%	12%	2%
6/10	51%	35%	12%	2%
6/12	51%	35%	12%	2%
6/14	51%	35%	12%	2%
6/16	51%	35%	12%	2%
6/18	36%	21%	10%	33%
6/20	36%	21%	10%	33%
6/22	36%	21%	10%	33%
6/24	51%	35%	12%	2%
6/26	51%	35%	12%	2%
6/28	51%	35%	12%	2%

참고 : 각 turn이 끝날때마다 날씨의 확률이 표시된다. 이것은 그 시점에서 게임 전체의 평균적인 날씨의 확률이다. 예를 들어 11 %로 나오면 그 시점에서 게임 전체의 날씨가 쾌청할 확률이 11 % 이하라는 뜻이다.

연료 소모

보병·공정·특공·특수부대는 이동점수 1점당 10의 연료 점수를 소모한다. 다른 부대는 15를 소모한다. 이것은 전투 점수 100일 경우를 가정한 것이다. CP가 100이하인 부대는 이동시에 그 비율만큼 적은 연료를 소모한다.

일반보급 소모

지도위의 부대는 적의 ZOC(접촉지역)내에 있을경우 이동초기에 전투력의 절반에 해당하는 일반 보급 점수를 소모한다. ZOC내에 있지 않으면 4분의 1을 소모한다.

병력보급 소모

부대가 상륙할때 전투력과 같은 수의 병력보급 점수를 소모한다.

전투 보급 소모

COMBAT SUPPLY EXPENDITURE

Defense Strategy \ Attack Strategy	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	6	8	11	13	16	18	21	23
2	6	11	16	21	26	31	36	41	46
3	8	16	23	31	38	46	53	61	68
4	11	21	31	41	51	61	71	81	91
5	13	26	38	51	63	76	88	101	113
6	16	31	46	61	76	91	106	121	136
7	18	36	53	71	88	106	123	141	158
8	21	41	61	81	101	121	141	161	181
9	23	46	68	91	113	136	158	181	203

참고 : 이 도표는 총 100 CP를 가지고 공격/방어하는 연합군 부대를 기준으로 한 것이다. CP에 따라서 비례적으로 증가 또는 감소 계산된다.

공중/해상 폭격에 의한 손실

배치한 공중/해상 점수	독일 방어부대의 추가 손실	연합군 방어부대의 손실 감소
0-7	0 additl losses	
8-29	0-1	0
30-52	1-2	0-1
53-74	1-3	0-2
75-96	2-4	1-2
97-119	2-5	1-3
120-142	3-6	2-4
143-164	3-7	2-4
165-187	4-8	2-5
188-198	4-9	2-6

침투

적부대 옆으로 이동하면 이동점수 추가로 4소모되며 그 부대의 이동은 끝난다. 침투, 또는 적부대 옆에서 또다른 적부대 옆으로의 이동에는 이동점수 8이 소모되고 이동이 끝난다. 모든 부대가 침투를 할수 있는 것은 아니며 성공 확률도 다르다.

연합군 기갑부대 - 90 %확률

독일군
- 플레이어일때 기계화부대 70 %
- 보병부대 40 %
- 컴퓨터 일때 기계화부대 80 %
- 보병부대 70 %

전투결과판정

전 략	비 율					
Att. Def.	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
9 vs 1	15/8	12/10	11/11	11/11	10/12	9/13
8 vs 2	13/7	11/9	10/10	10/10	9/11	8/12
7 vs 3	12/7	10/8	10/9	9/10	8/10	8/11
6 vs 4	12/7	10/8	9/8	8/9	8/10	7/11
5 vs 5	12/6	10/8	9/8	8/9	8/10	7/10
4 vs 6	12/7	10/8	9/8	8/9	8/10	7/11
3 vs 7	12/7	10/8	10/9	9/10	8/10	8/11
2 vs 8	13/7	11/9	10/10	10/10	9/11	8/12
1 vs 9	15/8	12/10	11/11	11/11	10/12	9/13

참고 : 1. 이 도표에 모든 전투결과가 다 표시되지는 않았으므로 참고로 하여 계산해 보면 된다.

2. 공격부대가 여러개이면 각 부대에 대하여 방어자의 손실이 10 % 가산된다.

3. 임의로 최대 3까지 손실이 공격/방어측에 별도로 가산된다.

4. 마지막 turn에서는 이동·전투가 안된다.

전략의 레벨 설명

공격

1 —정찰

2 —탐색

3 —약한 공격

4 —제한 공격

5 —중간정도의 공격

6 —강한 공격

7 —대공격

8 —돌파 공격(두번째 전투 가능)

9 —전격전(두번째 전투 가능)

방어

1 —완전후퇴(자동후퇴·두번째 전투가능)

2 —지연작전(자동후퇴·두번째 전투가능)

3 —전투하면서 후퇴(자동후퇴)

4 —현위치 사수

5 —고정 방어

6 —강력한 방어

7 —제한된 반격

8 —반격

9 —강한 반격

참고 : 공격자가 두번째로 다시 공격할 수 있는 경우

1) 적이 섬멸되었을때(elimiated)

2) 공격 전략이 8, 9인데 방어 전략이 1,2 경우

승리 점수

	연 합 군	독 일 군
쎌 부 르	turn마다 10점. 6월 30일에는 150점(한칸당)(점령하고 있는 연합군 부대가 독일군과 인접해 있으면 점수 없음)	0
까엥과 생·로	turn마다 5점. 6월 30일에는 75점(한칸당).(독일군과 인접해 있으면 점수 없음)	0
함포 사정거리에서 바다 쪽의 지역(영(영국 방향)	0	6월 8일에는 부대당 2점 그 이후로 turn이 바뀔 때 마다 부대당 1점씩 가산 (예 : 6월 14일에는 부대당 5점)
함포 사정거리에서 내륙쪽 지역(프랑스 내륙 방향) 매 turn마다 부대 1개당	공식에 의한다 : 연합군 부대의 CP÷60×(부대의 지도상 수직위치 (0~11까지 수가 된다. 쎌부르가 0이며 지도의 제일 남쪽이 11이 된다)	0
섬멸된 부대 손 실 일반보급 부족에 의한 손실	독일군 1개부대당 10점 독일군 손실점수 1점당 1점 0	연합군 1개부대당 20점 연합군 손실점수 1점당 1점 연합군 손실점수 1점당 ½점

승리의 조건

Campaign게임 첫 2주간의 시나리오

스 코 어	승리의 등급	스 코 어
1300이상	연합군의 전략적 승리	390이상
800~1299	연합군의 전략상 승리	240~389
600~ 799	연합군의 부분적 승리	180~239
250~ 599	독일군의 부분적 승리	75~179
0~ 249	독일군의 작전상 승리	0~ 74
0이하	독일군의 전략적 승리	0이하

권장하는 수송 배정비율

배정 Turn	연료	일반	전투	병력
6 6	35	23	27	15
6 8	35	30	25	10
6 10	30	30	30	10
6 12	25	30	35	10

참고 : 배정은 한 turn 앞에서 한다. 6월 12일 이후의 배정은 당신이 필요와 상황에 따라 정한다. 폭풍의 가능성이 높은 turn에 대해서는 일반보급을 많이 해두는 것이 좋다.

차단작전의 효과	배치한 공중 점 수	독일군 부대장 이동 점수의 감소
	0	0
	1- 3	0-1
	4-15	0-2
	16-35	0-3
	36-63	0-4
	64-99	0-5

참고 : 차단작적의 효과는 날씨의 영향을 받는다. 흐리면 20 %가 감소하며 불량하면 40 % 감소한다. 폭풍시에는 차단작전을 할수 없다.

난이도 레벨

프로그램은 게임의 몇까지 요소를 플레이어가 조정할 수 있게 되어 있다. 역사적인 실제 상황에 해당하는 것은 "5"로 되어 있다. (독일군의 지휘력만은 7이다) 또한 D-데이에는 독일군 이동이 없다.
이것들은 마음대로 바꿀수 있다. 숙련정도에 따라 아래와 같이 맞추면 될 것이다.

초보자 독일군 지휘력 : 7
병력 보급정도 : 7
전술 공군력 : 6
해안 방어능력 : 3
해군력 : 6
기 타 : 5
D-데이에는 독일군 이동 없음.

경험자 독일군 지휘력 : 7
병력 보급정도 : 6
전술 공군력 : 6
기 타 : 5
D-데이에는 독일군 이동 없음.

숙달자 등급 변경 않음(지연시간 1초로 세팅할 수 있음)
D-데이에는 독일군 이동 없음

옵션 규칙

롬멜의 계획 : 롬멜은 독일군 최고 사령부로부터 제한을 받았다. 그에게 더 많은 권한이 있었다면 해안 상륙에 큰 장애가 되는 그의 방어계획을 완전히 실시할 수 있었을 것이다.
해안 방어 : 8
증원군 : 3
D-데이에 독일군 이동 없음

몽고메리장군을 패튼장군으로 교체 : 정치적으로는 무능했지만 죠지·패튼장군은 공격적이고 야심적인 군 지휘관이었다.
병력보급 : 6
지휘력(미국) : 7

날씨에 따른 조정 : 날씨 관계에 의문이 있으면 다음 공식에 의해 스코어를 조정해 보라.
조정스코어 = 스코어 - (스코어 × 날씨 %)
예 1 : 스코어 = 800 날씨 = 11 %
조정스코어 = 800 - (800 × 0.11) = 712
예 2 : 스코어 = 600 날씨 = - 4 %
조정스코어 = 600 - (600 × - 0.04) = 624

지형 영향표

지 형	이동점수 소모	방어자 계수	공격자 계수
평 지	1	1	1
마 을	1	2	1
Bocage	3	2.5	1
늪지대	4	2	0.75
강	2	1	0.5
해 안	2	1	1
바 다	0	1	0.5

참고 : 위의 표에서 이동점수가 1 추가될 확률이 30 % 있다. (바다 제외) 특공·특수부대는 바다에서 공격해도 공격력이 절반이 되지 않는다. 적 옆으로 이동하면 이동점수 4가 더 소모된다. 적 옆에서 또 다른 적 옆으로 바로 이동하면 이동점수 8이 소모된다.

역사 고찰

노르망디 해안에 대한 합동 상륙작전의 암호명인 오버로드작전은 원래 1944년 6월 5일로 계획되었다. 그러나 악천후때문에 6월 6일로 연기되었다. 1940년 이래 독일은 해안을 따라 강력한 방어선을 만들었다. 지뢰밭·가시 철조망·수중 장애물·인공 늪지대들을 뚫고 연합군은 6월 6일 이른 아침에 해안에 쇄도하였다. 상륙부대의 공격에 앞서 3개의 공정사단이 해안 안쪽에 투하되었다. 미국의 제 82, 101 공정사단은 생·메르-에글리즈에 낙하하였고 영국의 제 6 공정사단은 까엥 북동쪽의 중요한 교량을 확보하기 위해 낙하되었다.

유타해안에서는 첫날에 제 4 보병 사단이 내륙으로 3～5 마일 진격하였다. 2개의 공정사단은 증원군이 해안 도착하는 것을 방해함으로써 성공적인 차단 임무를 수행하였다. 오마하 해안은 정예의 352 보병사단으로부터 강한 저항을 받았다. 첫 24 시간동안 해안에서 1 마일도 전진하지 못하였다. 3개의 기갑여단과 2개의 특수여단 지원을 받는 3개의 영국·캐나다 보병사단은 골드·쥬노·스워드해안을 공격하였다. 강력한 저항에 큰 손실을 입으면서도 첫날에 8 마일 이상을 진격하였다. D-데이의 24 시간동안 목표를 달성한 상륙지점은 없었다. 오마하 해안 아직 교두보도 확보하지 못하고 있었다.

6월 10 일에 전 상륙지점이 연결되었다. 유타 해안에서는 제 4, 9 보병사단이 퀸느빌과 몽테부르의 북쪽과 북서쪽 측면을 장악하였다. 서쪽과 남쪽 측면은 제 101, 82 공정 사단이 엄호하고 있었다. 까렝땅에서 이지그니 남쪽 몇마일 까지의 남쪽측면은 제 2,3 기갑사단이 장악했다. 이지그니 남쪽에서 트레비르, 베이유까지는 제 1, 2, 29 보병사단이 점령하고, 베이유에서 까엥을 거쳐 위스트렘까지는 영국 제 50 보병사단·제 7 기갑여단, 캐나다 제 3 보병 여단, 영국 제 51, 3 보병여단, 제 6 공정여단등 여러부대들이 점령하였다.

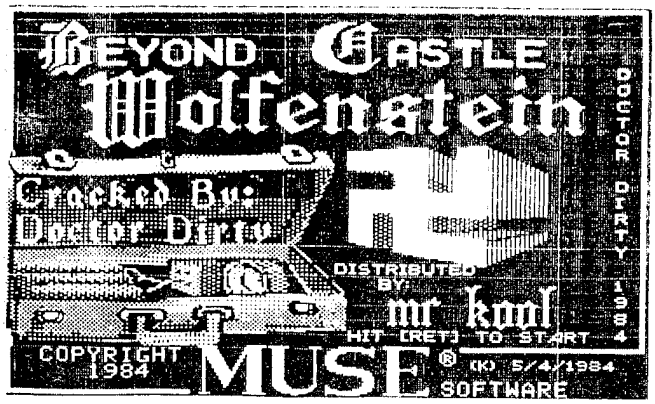
오버로드 작전의 다음단계는 까렝땅에서 까르테레까지의 쉘부르 반도를 장악하고 쉘부르를 공격하는 것이었다. 상륙시킬 수많은 병력·물자·보급품을 위해서는 이 큰 항구가 꼭 필요했다. 6월 17 일에 82 공정사단과 9 보병사단이 반도를 가로질러 2～3 마일 진격함으로써 북쪽의 독일군을 고립시켰다. 6월 21 일에 4, 9, 79 보병사단이 쉘부르에 도착하였고, 외곽요새를 공격하기 시작하였다. 쉘부르는 6월 27 일에 함락되었지만 독일군은 항만시설을 모두 파괴해버렸다.

6월말경에 연합군은 목표에 훨씬 미달하고 있었다. 쉘부르는 점령하였지만 미군의 전선은 까렝땅·까르테레에서 생·로, 코몽의 2 마일 북쪽까지 뿐이었다. 영국군은 코몽에서 틸리·까엥·트로앙·위스트렘까지 진출해 있었다. 까엥은 독일군이 아직 장악하고 있었으나 연합군 이동·북·서쪽을 포위하고 있었다. 미군은 라·헤·드·퓨, 레세이, 페리에, 생·로를 점령하지 못하고 있었다.

방어하기가 쉽고, 공격하려면 관목숲을 뚫고 이동하기 위한 전술과 장비가 필요한 노르만디의 지형, 쉘부르 점령에 3개 사단이 동원 된것, 6월 19 일의 폭풍으로 멀베리의 인공 항구가 큰 손산을 입은것때문에 진격속도는 예정보다 늦었다. 몽고메리장군이 3개사단을 재편성하는 동안 브래들리 장군에게는 3 일분의 탄약만이 남아 있었다.

7월 25 일에 생·로 가까운 미군지역에서 코브라 작전이 개시되었다. 연합군은 마침내 노르만디의 지형을 극복해내었고 유명한 죠지·S·패튼 장군이 지휘하는 미국 제 3군이 침공군으로 참가하였다. 연합군이 프랑스에서 독일군을 몰아내기 시작한 것이다.

BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN



게임 시작

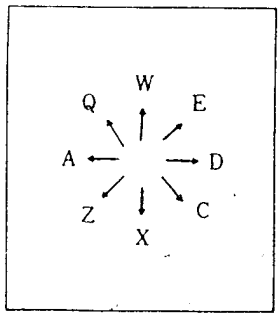
디스크를 넣고 스위치를 켜면 프롬프트 문자가 나오고 052984 라는 숫자가 나온뒤, BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN이라는 타이틀이 나온다. 이 때 데모를 보려면 그대로 놔두고 게임을 시작하려면 리턴 키이를 친다. 리턴 키이를 치면 Joy stick-J, Key board-K, Paddle-P 라는 조건이 나오므로 자신이 하고 싶은 것을 선택한다. 선택을 하고 나면〈화면 1〉과 같은 화면이 나온다.[(단 D)는 세이브 후에만.]

A) 는 먼저 레벨과 동일한 게임
B) 는 제 1의 레벨로 새로운 게임의 시작
C) 는 같은 벙커에서의 새로운 게임
D) 는 세이브한 게임을 다시 시작할 때

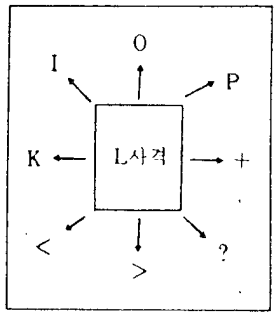
선택을 했으면 리턴을 친다.

게임의 진행

잠시 후 화면에 사람이 나타난다. 그가 바로 당신이다. 당신은 적지의 성 밑 지하 1층에 들어와 있는 것이다. 이 방은 안전하나 이 방에서 벗어나면 보초가 있어 당신의 신분을 검사 한다. 보초는 당신을 부르고 (stop, come here) 신분증 (your pass)을 보여주길 원한다. 신분증은 옆에 적힌 숫자인데 각 층마다 pass가 다르므로 층에 맞는 pass를 얻거나 알아내야 한다. 보초에게 신분증을 보여 줄 기회가 2회, 주어진다. 2회안에 그 층에서 쓰는 pass를 맞추지 못하면 당신은 그들에게 잡히고 (they'er got you./)게임은 끝나게 된다. 그러므로 처음에 실패하면 M키이를 써서 매수하는 것이 좋다.



플레이가 움직이는 방향 키이보오드

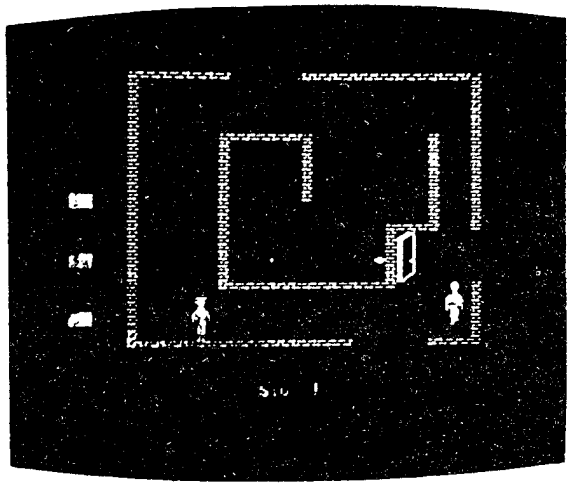


총구 방향 키이보오드

그러나, 언제까지나 돈으로 통과할 수 없으므로 pass가 없을 때는 보초를 죽여버리고 빼앗아야 한다. 보초를 죽이기 위해서 당신은 총을 가지고 있다. 총쏘는 법은 조이스틱인 경우 아래 보턴을 누르고 원하는 방향으로 움직이면 총이 나오고 위의 보턴을 누르면 발사한다. 그러나 총알은 전부 10개 밖에 없으므로 아껴써야 한다. 보초를 죽이면 시체위에 서서 스페이스 바아를 누르면 시체가 갖고 있는 것을 얻을 수 있다. 방에서 방으로 다니다 보면 캐비넷이 나오는데 그 캐비넷에는 대부분 중요한 것들이 들어 있다. 그 캐비넷 중 특히 문이 잠긴 (locked)것 중에는 히틀러를 없애기 위한 필수적인 것이 들어 있으므로 캐비넷 여는 법을 알아야 한다. 문이 안 잠긴 캐비넷은 총을그 쪽으로 향하게 하고 스페이스 바아를 누르면 내용이 적혀 나오니 자신이 필요한 것이면 U키이를 쳐 가진다.

문이 잠긴 벽장은 0～9까지의 숫자중에서 3개의 숫자로 된 비밀 번호로 되어 있다. 비밀번호는 클릭음으로 구별하여 찾는다. 우선 0～9까지의 숫자를 차례대로 천천히 눌러 클릭음을 찾는다. (만약 소리가 안났다면 빨리 눌러서 그렇게 된 것이다.) 5번에서 소리가 났다면 첫째 숫자가 5이므로 다음은 5 - 0,

5－1, ……5－9순으로 눌러 둘째 숫자를 찾는다. 같은 방법으로 세자리의 비밀번호를 찾아 누르면 철컥 소리와 함께 잠겼던 문이 열릴 것이다. 캐비넷 안에는 폭탄, 칼, KIT등 여러가지 물건이 있는데 그것들을 설명하면 게임의 맛이 없어지므로 설명은 생략하기로 한다. 캐비넷 안에는 폭탄 (bomb)이 있는데 ,이것을 갖게 되면 " time bomb 0999 "라는 글씨와 함께 밑의 숫자가 줄어드는데, 이 숫자가 0이되면 폭탄은 터져 버린다. 그러므로 시간이 되기 전에 히틀러의 비밀실을 찾아 폭탄을 놓고 처음 위치로 돌아가야 한다. 히틀러의 비밀회의실은 지하 3층에 있으므로 엘리베이터를 타고 가야 한다.



〈화면 1〉

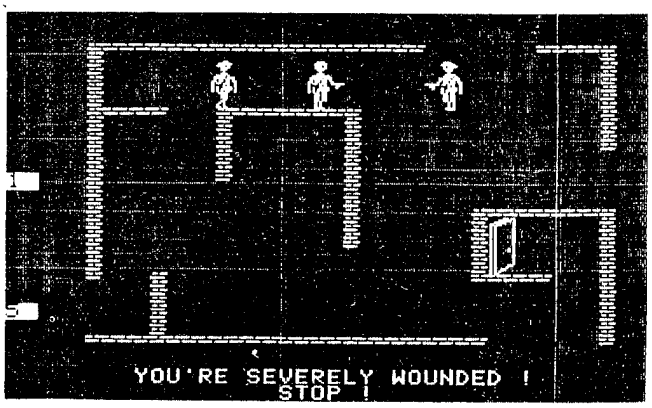
시체를 끌고 갈 때 : 원하는 방향으로 몸을 옮기고 시체쪽으로 총을 향한 후 스페이스 바아를 누른다.

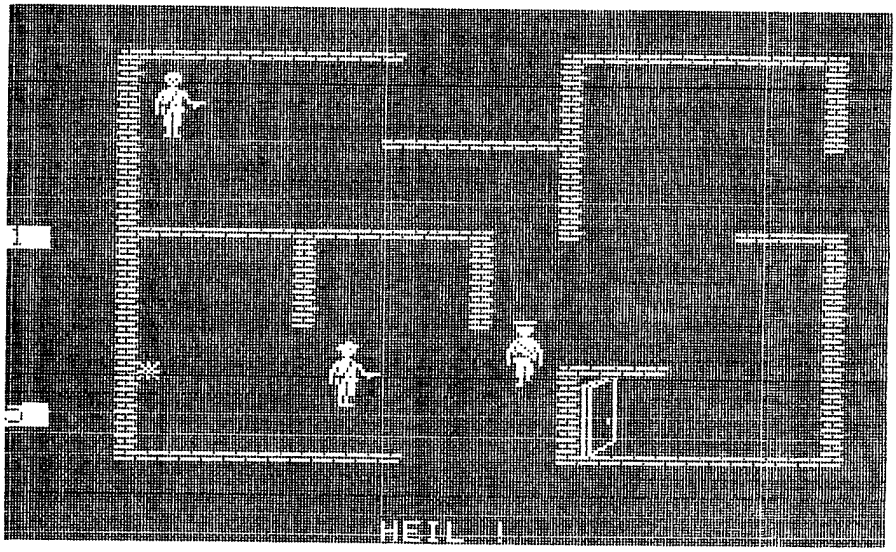
단검을 사용할 때 : 칼을 뽑고 보초에게 달려가 찌른다.(뒤에서 찌르는 것이 안전하다.)

만약 가는 도중에 시간이 다되어 폭발하게 되면 모든 방에 비상이 걸려 처음의 위치로 돌아가기가 힘들게 된다. 구사일생으로 처음의 위치로 돌아가게 되면 멋진 장면을 보게 될 것이다.

사용하는 키이

단검을 총으로, 총을 단검으로 바꿀 때	→:
폭탄을 들 때나 내려 놓을 때	→B
폭탄의 시간을 재조정할 때	→R
부상당한 후 치료할 때	→F
게임 도중에 세이브할 때	→ESC
자신이 갖고 있는 것을 확인할 때	→RETURN
공구상자 (tool kit) 사용할 때	→CTRL-T
키이 사용	→CTRL-K





COLONIAL CONQUEST
(식민지정복)

1. 머리말 Introduction

1800년대 후반의 식민제국 건설을 중심으로 하는 COLONIAL CONQUEST는 1～6명의 플레이어를 위한 대형 전략게임이다. 외교·첩보·군사력을 동원하여 6개까지의 강대국이 120개이상의 약소국을 서로 지배하기 위하여 경쟁한다.

1) 이것은 100%기계어이며, 세계지도는 6개의 화면으로 구성된다.

2) 여기에는 외교·국가간의 차관·강대국과 약소국의 첩보전·약소국의 멸망·군사력의 증강·전쟁이 포함되어 있다. 모든 육군은 병력 1,000～9,999,000명, 해군은 1～9,999척의 함대를 가진다. 각각의 새로운 Standard게임을 시작할때 약소국의 군사력과 순수가치는 임의로 정해진다. 1880년과 1914년 시나리오에서는 군사력과 순수가치가 미리 정해져 있다. 각각의 게임은 모두 달라서 전략도 한계가 없다.

3) 플레이어는 전쟁에서 이기거나 지역의 지배권을 획득하면 승리점수를 얻게된다. 일정한 점수를 먼저 얻은 플레이어가 승리자로 선언된다.

4) 게임의 용어

전략게임의 초보자는 일상적인 용어중에서 이 게임에서는 특별한 뜻을 가지고 있는 것들을 기억해 두어야 한다. 다음의 용어들이 가지는 특별한 용법을 이 매뉴얼에서 확인해 두자

friendly (우방)　　unfriendly (적대)

movement (이동)

battle (전투)　　war (전쟁)

① 당신이 지배하는 강대국·약소국들만이 우방이다. 다른 모든 국가들은 중립이든지, 적이 지배하든지에 관계없이 적대국으로 간주된다.

② 적대국에 대한 모든 이동은 전투단계에서는 자동으로 전투가 벌어지게 된다.

③ 컴퓨터가 강대국의 하나로서 당신과 싸울때에는, 언제 어디서든지 공격가능한 지역은 공격하도록 되어있다. 당신이 그 나라나 그 나라가 지배하는 지역을 공격하면 컴퓨터는 전쟁을 시작하며, 다른 이유도 있을 수 있다.

컴퓨터가 조종하는 강대국에 자금을 빌려줌으로써 전쟁을 끝낼수도 있으나, 다른 당신의 행동이나 컴퓨터의 결정에 의해서 또 다른 전쟁이 시작될 수 있다.

2. 시나리오 The Scenarios

1) 세 개의 옵션

① 기본 시나리오 The Standard Scenario

6개 강대국은 게임시작시에 자기나라만 지배한다.

② 1880년 시나리오 The 1880 Scenario

게임시작시에 6개 강대국은 1880년에 그 나라가 실제로 지배하고 있던 지역들을 추가로 지배하게 된다. 지배지역의 확인은 도표를 참조할것.

③ 1914년 시나리오 The 1914 Scenario

게임시작시에 6개 강대국은 1914년에 그 나라가 실제로 지배하고 있던 지역들을 추가로 지배하게 된다.(지배지역의 확인은 도표를 참조할것.)또한, 컴퓨터가 러시아, 프랑스나 영국이 되면 그 나라는 독일과 전쟁중이다. 반대로 독일을 맡게되면 러시아·프랑스·영국과 전쟁중에 있게 된다.

3. 화면표시 The Screen Display

1) 지도 The Map

세계지도는 6개의 다른 화면으로 나누어지며, 일부분은 서로 겹친다. (색갈/기호는 상태표시란에 표시가 있을때만 그 나라위에 나타난다) 지도는 이동단계나 증강단계에 있을때 1~6키를 사용하여 디스플레이시킬 수 있다.

① 강대국 Major Country

강대국의 색갈/기호는 왼쪽위에 # 6지도위에 표시된다. 기본색깔은 영국=자주색, 독일=갈색, 프랑스=녹색, 미국=청색, 일본=오렌지색, 러시아= 빨간색이다. 강대국은 여러개의 지역을 가지고 있다. 각 지역은 식별 번호를 가진다. 강대국들의 특성에 대해서는 강대국 비교표를 참고하라.

② 약소국 Minor Country

약소국은 흰색이다. 한개의 지역 (area) 만을 가진다. 약소국의 군사력과 순수가치는 기본 시나리오에서는 임의로 정해지고, 1880년과 1914년 시나리오에서는 미리 정해져 있다. 약소국이 지배를 당하게 되면 그 순수가치 (net-worth) 는 지배하는 강대국의 국고 (treasury) 에 더해진다. 약소국은 방어만 할 수 있고 증강이나 공격은 못한다.

③ 지구 Region

세계는 세계지도에 8개의 지구로 나누어 진다. 새해가 시작될때, 당신이 한 지구내의 모든 나라를 지배하고 있으면 모든 나라의 순수가치를 합한것에다가 경제 보너스까지 얻게 된다. 이 보너스는 2천만달러까지 가능하다.

지구의 개념은 해군의 출격 (sortie)* 과 해군의 돌

강 대 국 비 교 표

	영 국 (England)	독 일 (Germany)	프랑스 (France)	미 국 (USA)	일 본 (Japan)	러시아 (Russia)
# of Areas	3	3	3	4	3	4
# of Supply Centers	2	2	2	3	2	1
Army Offensive Factor	1	1	3	2	2	4
Army Defensive Factor	1	1	2	2	3	3
Army Cost 10,000 Troops	$ 600,000	$ 400,000	$ 300,000	$ 300,000	$ 300,000	$ 200,000
STD. #of Troops	155,000	365,000	430,000	175,000	255,000	520,000
1880 # of Troops	501,000	381,000	507,000	192,000	270,000	560,000
1914 # of Troops	1,782,000	3,465,000	1,495,000	570,000	900,000	3,030,000
Navy Offensive Factor	1	1	3	1	2	3
Navy Defensive Factor	1	2	3	1	2	4
Navy Cost/5 Fleets	$ 300,000	$400,000	$ 500,000	$ 400,000	$ 500,000	$ 700,000
STD # of Fleets	120	90	80	85	85	50
1880 # of Fleets	207	100	105	100	95	50
1914 # of Fleets	207	125	110	150	125	50

Area (지역) Supply Center (보급센터) Army (육군) Navy (해군), Troops (병력). Fleet (함정), Cost (비용), STD= Standard

Offensive Factor (공격계수)
Defensive Factor (방어계수) 이 계수가 작을수록 공격/방어 능력이 뛰어나다.

격 (assault)**에서 매우 중요하다. 한 지구에서 다른 지구로의 해군공격이 실패하면 공격부대의 육군들을 모두 잃게된다.

* 해군출격에서는 배들만 이동한다.

** 해군 돌격에서는 배와 함께 병력도 이동한다.

④ 바다 Ocean

바다는 청색이거나 특별한 기호 (모노크롬) · 모니터) 로 표시된다.

⑤ 상태표시란 Status Square

모든 약소국과 강대국의 모든 지역은 특정한 목적을 위한 상태표시란 이라고 하는 칸을 하나씩 가지고 있다. 이것은 완전히 백색, 네개의 흰점 (요새와 해군) 이 있는 검은색이거나 해군이나 요새를 표시하는 사선이 그려져 있다.

⑥내륙호수 Inland Waters

바다와 같이 색깔/기호가 표시된다. 그러나 이곳으로는 이동할 수 없다. 건너편지역은 인접한것으로 간주되지 않는다. 42 와 79 지역사이, 114 와 116지역사이는 육군이동이 가능하다.

2) 화면표시설명

해군= 요새 = 두가지모두= 산=

① 육군 Army

강대국의 지배는 그 나라 색깔이 약간 엷은 것으로 표시하거나, 그 나라와 비슷한 기호로 표시된다.(모노크롬 · 모니터). 색깔/기호는 #6 지도 왼쪽 위에 표시된다.

② 함정 Fleet

증강과 이동단계에서는 항구상태 표시란을 보면 해군력을 알수가 있다. 해군이 있는 모든 항구에서는 오른쪽위에서 왼쪽아래로 사선이 그어져 있다.

③ 요새 Fortification

한 나라가 요새화되면 상태표시란에 왼쪽에서 오른쪽아래로 사선이 그어진다. (요새화 되고 해군도 있으면 검은 배경에 네개의 흰점이 나타난다.

④ 강대국 보급소 Major Supply Center

강대국만이 보급소를 가지는데, 이 곳에서만 육군과 함정을 증강시킬 수 있다. 보급소에 있지 않을 때에는 메시지가 나와서 그 위치를 가르쳐 준다. 이들 보급소의 위치는 지도위에 표시되어 있다. (일본의 보급소는 #115 와 114 에 있다) 보급소가 있는 지역의 색깔은 본국의 색깔/기호와 같다. 단 이것은 원래의 세력을 유지하고 있을 경우이다. 강대국 보급소는 요새 지역과 같으므로 방어력은 두배이며 정탐하기도 힘이든다.

그 지역을 다른 강대국이 지배하게 되면 정복한 나라의색깔/기호로바뀐다.

⑤ 항구 Port

바다 · 호수와 접해있는 모든 나라는 항구가 된다. 현재 플레이하는 사람이 해군이동 단계에 있을 때는 바다로부터 공격당할 수 있다.

⑥ 산 (지나갈 수 없는 지형) Mountains

지도의 검은 곳은 산이다. 이곳은 통과할 수 없다. 82 와 84 지역사이는 이동할 수 있다.

4. 플레이어 The Players

1)각각의 6개 강대국은 사람 또는 컴퓨터가 조종할 수 있다. 사람이 플레이어를 Active Player 라 한다. 중립 강대국의 역할은 중립 약소국과 같다. 그것은 적대국으로 간주되며 공격하여 정복할수 있다.

2) Active Player 가 이동을 지시하고 있는 동안 다른 플레이어들은 외교전략을 짠다. 모두 세계지도를 한장씩 가지고 있는 것이 좋을 것이다. 한 사람씩 이동을 끝내면 다음 사람이 자신의 이동을 입력한다. 컴퓨터가 조종하는 나라들은 적절한 시기에 이동을 하게 되어 있다. 모든 플레이어가 이동지시를 하고나면 전투가 시작된다. 결과는 모두에게 보여준다.

3) 컴퓨터가 조종하는 강대국은 외교를 하지 못하므로 게임을 충분히 즐기려면 3~6명의 플레이어가 있는 것이 좋다. 한명의 Active Player 가 이동을 입력하는동안 다른 플레이어들은 원하는 대로 동맹을 맺고, 속이며, 역습을 하고, 위협이나 정보교환을 할 수가 있다. 그들 행동의 유일한 제한은 현재 이동을 입력하고 있는 플레이어를 훔쳐보아서는 안

된다는 것이다.

4) 플레이어의 순서는 나라에 따라 결정된다. 순서는 다음과 같다.

1. 영국 2. 독일 3. 프랑스 4. 미국
5. 일본 6. 러시아

5. 시 작 Getting Started

1) 디스크의 로딩 Loading the Disk

디스크를 넣고 전원을 켠다. 전원이 켜진 상태에서는 디스크를 넣고 "BRUN CC"를 타이프해 준다. 이것은 반드시 대문자 모드에서 해야 한다.

먼저 컬러모니터 사용여부를 묻는다. Y를 누르면 컬러·모니터 사용으로, 다른 아무키나 누르면 모노크롬·모니터로 정해진다.

2) 게임의 구성 Game Setup

모니터형태를 선택하고 나면 다음과 같은 메인·메뉴가 나온다.

1) NEW GAME
2) SAVED GAME
3) GAME SCENARIOS (XXXX)
4) SELCET WINNING SCORE (YYYY)
5) PLAYER SETTINGS
6) USING JOYSTICK/TRIGGER (Z)
7) GENERAL GAME INFORMATION

YOUR SELECTION (1 TO 7)…

XXXX에서 STND, 1880,1914중에서 표시

YYYY에서 500,1000,1500, UNLM 중에서표시 Z에는 Y, N표시

① 게임형태 Game Type

NEW GAME은 새로운 게임을 한다. 조이스틱(6번 메뉴에서 'Y') 과 키보드 (6번메뉴에서'N')를 먼저 선택해 두어야 한다. SAVED GAME은 전에 세이브시킨 게임을 로딩하게 된다. (세이브시킬 때 정해진 구성은 변경시킬 수 없다)

② 시나리오 (메인·메뉴3번)

3을 누르면 다음 메뉴가 나온다.

1) STANDARD GAME
2) 1880 THE RACE FOR THE COLONIES
3) 1914 THE BRINK OF WAR
4) RETURN TO MAIN MENU

YOUR SELECTION (1 TO 4) …

시나리오에 따라 (기본, 1880,1914) 게임 시작시에 강대국이 지배하는 지역이 정해진다.

③ 플레이어 선정 (메인·메뉴5번) Player Settings 5를 누르면 다음 메뉴가 나온다.

1) ENGLAND X Y
2) GERMANY X Y
3) FRANCE X Y
4) USA X Y
5) JAPAN X Y
6) RUSSIA X Y
7) RETURN TO MAIN MENU

YOUR SELFCTION(1 TO 7)…

X는 A, N, C중에서 표시
Y는 0~9중에서 표시 (단×가 1일때만)

각 강대국은 그 나라 해당키를 눌런주면 선택된다. 메뉴는 키를 누를때마다 A (Active Player)·N (Neutral-중립)·C (Computer) 로 바뀐다. C가 나오면 컴퓨터의 기술레벨을 정해주어야 한다. 레벨이 선택되면 C옆에 표시된다.

④ 승리점수 (메인·메뉴4번) Winning Score

4를 누르면 다음 메뉴가 나온다.

1) WINNING SCORE = 500
2) WINNING SCORE = 1000
3) WINNING SCORE = 1500
4) WINNING SCORE = UNLIMITED
5) RETURN TO MAIN MENU

YOUR SELECTION (1 TO 5) …

게임을 끝나게 하는 점수(Score)를 지정한다. 한 플레이어가 승리점수에 도달하면 승리자의 이름과 점수를 표시해 준다.

3) 메인·메뉴에 1을 누르면 (NEW GAME), #6지도 (색갈/기호 도표가 있는 태평양/극동지도) 가 나오고 다음 프롬프트가 나타난다.

COLONIAL CONQUEST

1) CURRENT SCORE
2) WAR TABLE
3) PLAY

현재 점수를 보려면 '1'을 누른다. 플레이가 시작되기전에는 모두 000이다. 옵션화면으로 되돌아가려면 RETURN한다.

6개 강대국의 이름을 보려면 '2'를 누른다. 나라 이름을 1~6키로 선택한다. 선택 나라가 사람이 조종하는 나라일 경우, 표시된 나라와 전쟁중인, 모든 컴퓨터가 조종하는 나라들 위에 반짝이는 커서가 나타난다. 선택한 나라가 컴퓨터가 조종하는 나라일 경우, 조종여부에 관계없이 그 나라와 전쟁중인 모든 나라위에 반짝이는 커서가 나타난다. 예를 들어, 독일이 컴퓨터에 의해 조종되며 당신이 조종하는 미국과 전쟁중이라고 하자. '2'를 누르면 반짝이는 커서가 미국위에 나타나며, 4를 누르면 독일위에 반짝이는 커서가 나타난다.

게임을 시작 또는 계속하려면 '3'을 누른다. 이 화면은 게임전체를 통하여 각 플레이어의 이동전과 전투단계전에 나타나므로 원할때는 점검해볼 수 있다.

4) 게임의 세이브 Saving the Game

플레이하기 전과 증강단계전에는 디스크·선택 메뉴가 다음과 같이 나온다.

1) FORMAT DISKETTE
2) DIRECTORY (LIST DISKETTE FILES)
3) LOAD SAVED GAME
4) SAVE PRESENT GAME
5) PLAY

YOUR SELECTION (1 TO 5) …

이 기능을 이용하여, 봄의 육군이동 단계에 앞선 증강단계에서 1년 단위로, 또는 4번의 차례(turn)를 단위로 게임을 세이브할 수 있다.

① 플레이 (5번메뉴) -게임으로 되돌아 간다.

② 세이브 (4번 메뉴) 는 게임 세이브용 디스크를 넣으라는 지시가 나온다. 이 디스크는 그전에 미리 포매트되어 있어야 한다. 준비가 되면 J를 누른다. 30자 까지의 이름을 정해준다. 끝나면 COLONIAL CONQUEST 게임·디스크를 넣으라는 지시가 나오고, RETURN하면 위의 선택메뉴로 되돌아간다.

③ 로드 (3번 메뉴) 는 세이브·게임 디스크를 넣으라는 지시가 나온다. 세이브된 게임중에서 로드하고 싶은 것의 이름을 타이프해준다. J를 눌러 로드시키고, 끝나면 RETURN한다.

④ 디렉토리 (2번 메뉴) 는 1번 드라이브속의 파일 이름들의 디렉토리를 보여준다.

⑤ 포매트 (1번 메뉴) 는 빈 디스크를 포매팅시켜 게임 세이브용 디스크로 만든다. 포매팅이 끝나면 메뉴로 되돌아 간다.

6. 플레이어의 행동 Player Actions

1) 플레이의 단계 Phases of Play

① 게임은 다음과 같은 단계들로 구성된다.

증강단계 BUILD PHASES
- 육군증강단계 Army Build Phase
- 해군증강단계 Navy Build Phase
- 요새화 단계 Fortification Phase
- 경제원조단계 Economic Aid Phase
- 첩보전단계 Espionage Phase
- 멸망단계 Suversion Phase

이동단계 MOVEMENT PHASES
- 육군이동단계 Army Movement Phase
- 해군이동단계 Navy Movement Phase

전투단계 COMBAT PHASE

② 일년에 네개의 차례 (turn) 가 있고 각각의 turn은 사계절에 해당된다. 첫번째 turn은 봄이 되며 여름·가을·겨울이 이어진다. 증강단계는 매년 한번 있는데 첫번째 turn에서와 봄의 육군이동 단계전에 있다.

③ 첫번째 turn의 증강 단계는 첩보전과 멸망단계로만 구성된다.

④ 약소국을 지배함으로써 생긴 돈은 플레이어의 국고에 포함되며 증강 단계에서 쓸 수 있다. 돈이 쓰이는 곳은 육군·해군의 증강, 요새 만들기, 다른 나라에 빌려주기, 약소국의 멸망, 다른 나라에 대한 첩보활동 등이다.

⑤ 각각의 증강단계와 이동단계사이에서 RETURN을 누르면 버튼이나 스페이스·바를 눌러야 게

임이 계속된다. 이것은 준비가 되기전에 실수로 이동하게 되는 것을 방지하기 위한 것이다. 준비가 되지 않아서 그전으로 되돌아가고 싶으면 RETURN을 누른다.

첩보활동을 하려면 버튼/스페이스·바를 누른다.

현재의 추정 육군력과 순수가치가 표시된다. 추정 육군력에는 현재의 turn에서 이미 이동명령을 받은 병력은 제외된다. 외교에 이용할 식민지(colony)의 번호도 표시된다. (주의 : 해군력은 첩보활동으로 알수가 없다)

첩보전 메인화면으로 되돌아 가려면 (어느 나라에 대한 첩보활동후) 버튼/스페이스·바를 누르거나 RETURN을 누른다. 첩보전이 모두 끝난후 다음 단계로 진행하려면 RETURN을 누른다.

⑥ 전투단계를 시작하려면 RETURN을 누른다. 모든 전투결과가 판정되며, 화면도 수정된다.

2) 증강단계 Build Phases

① 각각의 증강단계전에, 앞서 설명한 것 처럼 현재 점수와 전쟁도표(war table)를 볼수 있다.

COLONIAL CONQUEST

1) CURRENT SCORE

2) WAR TABLE

3) PLAY

증강단계 전에 또한, 게임을 세이브시킬 수도 있다. (앞의 설명 참조)

② 육군 증강단계 Army Build Phase

당신이 지배하는 모든 지역의 현재 육군·해군 군사력을 알아볼 수 있다.

방법 : 조이스틱/I,J,K,M키를 써서 아군지역의 상태표시란에 커서를 위치시킨다.

현재 군사력을 보려면 버튼/스페이스·바를 누른다. 계속하려면 버튼/스페이스·바를 누르거나 RETURN을 누른다.

새로운 육군 부대들을 만들 수 있다.

방법 : 육군을 증강시키고 싶은 우방국가의 보급소에 커서를 위치시킨다. 현재 군사력을 보려면 버튼/스페이스·바를 누른다. 이어서 증강을 하려면 버튼/스페이스·바를 누르거나 RETURN을 누른다.

이 보급소에서는 증강시키지 않으려면, RETURN을 누르면 육군증강 메인 화면으로 되돌아 간다. 그리고 다시 다른 보급소를 선택한다.

보급소를 선택하고 나면 현재의 국고(Treasury)와 병력 10,000명의 소요비용이 표시된다. I,J,K,M키를 써서 증강시키려는 육군의 수를 정한다. 병력은 단위가 10,000명이다. 수를 증가시키려면 I키 (1증가), J키 (10증가)를 사용하고 감소시키려면 M키 (1감소), K키 (10감소)를 사용한다. 국고가 그에 따라 변한다. 증강병력수를 정하고 버튼/스페이스바를 누르면 육군증강메인·화면으로 돌아간다. 육군 증강이 모두 끝나고 다음 증강단계로 가려면 RETURN을 누른다.

③ 함대 증강 단계 Fleet Build Phase

새로운 함대를 만들 수 있다. 이것은보급소가 있는 항구에서만 이루어 진다.

방법 : 새 함대의 증강방법은 육군 증강과 같다.

다음 단계로 가려면 RETURN을 누른다.

④ 요새화 단계 Fortification Phase

아군 육군 부대들을 요새화시킬 수 있다. 보급소들은 원래 요새화 되어 있다.

방법 : 조이스틱/I,J,K,M키로 커서를 움직여, 요새화 되어 있지 않은 우방국가의 표시에 위치시킨다. 선택을 하려면 버튼/스페이스·바를 누른다. 현재의 국고와 요새화의 소요비용 (1,000,000달러)이 표시된다. 요새화시키려면, 버튼/스페이스·바를 다시 누른다. 요새화 메인·화면으로 돌아가려면 (돈이 부족하거나 요새화하고 싶지 않은 경우) RETURN을 누른다. 돈이 있는 한은 요새화를 계속할 수 있다.

다음 단계로 가면 RETURN을 누른다.

⑤ 경제원조 단계 Economic Aid Phase

강대국이나 중립 약소국에게 돈을 빌려줄 수 있다. 강대국에 빌려준 돈은 그나라 국고에 더해진다. 컴퓨터가 조종하는 강대국이 관련된 전쟁을 끝내기 위하여 돈을 빌려주는 것에 대해서는 뒤의 '컴퓨터 플레이어' 항목에서 설명된다. 중립 약소국에 빌려준 돈은 즉시 그 나라의 육군을 증강시키는데 사용

된다.

방법 : 조이스틱/I,J,K,M키로 강대국 보급소나 약소국의 상태표시란에 커서를 위치시킨다. 선택을 하려면 버튼/스페이스·바를 누른다. 현재의 국고가 표시된다. I키 (증가), J키 (감소) 를 사용하여 빌려줄 액수를 정한 후 버튼/스페이스·바를 누르면 빌려주게 된다.

돈 빌려주기 메인·화면으로 돌아가려면 RETURN을 누른다. 여런나라에 빌려줄 수도 있다. 다음 단계로 가려면 RETURN을 누른다.

⑥ 첩보전 단계 Espionage Phase

약소국·강대국 또는 강대국이 지배하는 지역의 추정 육군력과 소득(income)을 알수가 있다.

방법 : 아무 지배도 받지 않는 약소국들은 상태표시란이 중립 보급소로 대체된다. 첩보활동을 하려면 조이스틱/I,J,K,M키로 커서를 적대지역 상태표시란에 위치시킨다. 선택을 하려면 버튼/ 스페이스·바를 누른다. 현재의 국고와 그 지역에서의 첩보활동에 소요되는 비용이 표시된다. (약소국과 요새화되어 있지 않은 육군은 비용이 200,000 달러,강대국 보급소는 1,000,000 달러이다)

첩보전 메인·화면으로 돌아가려면 (첩보활동 취소) RETURN을 누른다.

첩보활동을 하려면 버튼/스페이스·바를 누른다. 현재의 추정 육군력(army strength)과 순수가치(net-worth)가 표시된다. 외교에 이용할 식민지 번호도 표시된다. (해군력은 첩보활동으로 알아낼 수 없다)

첩보활동후 메인·화면으로 돌아가려면 버튼/스페이스·바를 누른다.

첩보전 종료후 다음단계로 가려면 RETURN 을 누른다.

⑦ 멸망단계 Subversion Phase

약소국의 군사력을 약화시킬 수 있다.(육군의 수를 감소시킨다) 충분히 약화시키면 멸망시킬 수 있고 그나라를 지배하게 된다. 그나라의 색깔/ 기호가 변경된다. 그리고 1,000명의 수비대가 주둔하게 된다. 멸망한 나라의 소득은 다음 중간단계 시작시에 당시의 국고에 더해진다. 한 나라를 멸망시킨데 대해서는 전략점수에 승리점수가 더해지지 않는다.

방법 : 조이스틱/I,J,K,M키로 커서를 멸망시려는 약소국의 상태표시란에 위치시킨다. 선택을 하려면 버튼/스페이스·바를 누른다. 당신의 국고가 표시되며 매수(bribe)에 사용할 양의 입력을 요구한다. 주의 : 매수자금은 즉시로 소비된다. 되돌릴수는 없다. 매수자금을 증가시키려면 I키를 누른다. 감소시킬 수는 없다. 대상 약소국을 멸망시킬만한 액수에 도달하기 전에도, 원하는 액수에 도달하였을 경우에는 버튼/스페이스·바를 누르거나 RETURN을 누르면 금액 증가가 끝난다. 그 나라를 지배할 만한 금액이 아니더라도, 뇌물의 액수에 따라 약소국의 육군이 감소한다. 매수 자금이 있는 한도내에서는 원하는 수대로 약소국들을 멸망시킬 수 있다. 수수가치(net-worth)가 높을수록 멸망시키기가 힘들다. (반대로 가난한 나라들은 더 쉽게 멸망시킬 수 있다.)

다음 단계로 가려면 RETURN을 누른다.

3) 이동단계 Movemet Phases

육군·해군의 이동에는 다음과 같은 특징이 있다. : 육군이나 함대를 이동시킨 후에는, 그것들은 전투단계까지는 전혀쓸 수가 없다. 즉, 육군이나 그 전 위치를 떠났지만 아직 목적지에 도착하지 않은 것이다. 스파이가 두 곳을 보더라도 이동중인 병력은 볼 수가 없다.

① 육군이동 단계 Army Movement Phase

바로 인접한 지역으로만 곧바로 옮길 수 있다. 육군이 인접하지 않은 지역으로 이동할 수 있는 것은 함대가 수송해줄 경우뿐이다. 인접지역이 아군인 경우 (즉, 당신이 지배하는 곳), 그곳이 강화된다. 인접지역이 중립이거나 적 지배지역인 경우, 공격해서 전투단계에서 그 전투결과가 나온다. 육군 이동단계에서는 20회의 이동이 가능하다.

방법 : 조이스틱/I,J,K,M키를 써서 이동시킬 육군이 있는 지역에 커서를 위치시킨다. 지배하는 지

역에는 최소한 1,000명이 남아야 한다. 선택을 하려면 버튼/스페이스바를 누른다. 지역번호·현재의 육군력과 해군력·순수가치가 표시된다.

이동을 시키려면 다시 조이스틱/I,J,K,M키를 누른다. 목표지역의 상태표시란에 커서를 위치시킨다. 육군이동을 취소할 경우 RETURN을 누르면 메인·화면으로 되돌아 간다.(또는 이동하려는 상태표시란에서 벗어나 버튼/스페이스 바를 누른다) 선택을 하려면 버튼/스페이스를 누른다. 화면에 목표지역의 번호, 이동에 쓸수 있는 육군의 수가 표시된다.

RETURN을 누르면 취소되고 이전화면으로 되돌아간다. 병력손실은 없다.

이동할 병력수를 정하려면 I (+1), J(+10), K(-1), M(-10)커를 써서 숫자를 증가·감소시킨다. 원하는 숫자에서 버튼/스페이스·바를 누른다.

남아 있는 이동가능 회수가 오른쪽위에 표시된다.

다음 단계로 가려면 RETURN을 누른다.

② 함대이동단계 Fleet Movement Phase

함대만 이동할수도 있고, 항구들 사이에 육군을 태우고 이동할 수도 있다. 항구(port)란 바다와 접한 모든 지역이다. 함대이동에는 세가지 형태가 있다.

a) 증원(Reinforcement)-목적지가 아군 항구이다.

b) 해군돌격(Naval Assault)-병력을 실은 함대가 중립 또는 적 항구로 이동

c) 해군출격(Naval Sorties)-병력을 싣지 않은 함대가 방어지역의 함대를 공격하고 원래항구로 귀환.

해군이동 단계에서는 10회의 이동이 가능하다.

방법 : 커서를 이동시켜 병력을 이동시킬 아군 지역에 놓는다. 선택을 하려면 버튼/스페이스·바를 누른다. 그 지역이 항구나 아니면 에러·메시지가 나온다. 그러면 다른 지역을 선택할 수 있다. 지역번호, 현재의 육군력과 해군력, 순수 가치가 표시된다.

해군이동의 메인·화면으로 되돌아 가려면 (그 지역으로 부터의 이동을 취소) RETURN을 누른다.

다시 조이스틱/I,J,K,M키를 써서 목표지역에 커서를 위치시킨다. 함대는 항구로만 이동된다. 선택하려면 버튼/스페이스·바를 누르고, 목적지를 취소하고 한 화면앞으로 돌아가려면 RETURN을 누른다.

계속하려면, 조이스틱/I,J,K,M키를 써서 이동할 함정의 수를 정한다. 숫자를 정하려면 버튼/스페이스·바를 누른다. 그리고 조이스틱/I,J,K,M키로 수송할 병력의 수를 정해준다. 한척이 1,000명을 수송할 수 있다. 숫자를 정해주려면 버튼/스페이스·바를 누른다. 병력 0을 정하면 컴퓨터는 이것이 해군의 Sorties나 증원인지 묻는다. 이것은 실수로 병력없이 함대만 보내게 되는 것을 예방해 준다.

계속하면 버튼/스페이스·바를 누른다.

이동병력 선택으로 돌아가려면 RETURN을 누른다. 참고 : 언제든지 RETURN을 누르면 그전 화면으로 되돌아간다.

모든 해군이동을 끝내고 당신의 turn을 RETURN을 누른다.

모든 Active Player가 자신의 이동을 끝내고 나서 RETURN을 누르면 전투단계로 간다.

4) 전투단계 Combat Phase

컴퓨터는 모든 전투의 승자를 정하고 모든 이동을 끝낸다. 전투단계 도중에 ESC키를 누르면 사운드를 중단시키고 전투결과를 더 빨리 알수 있다.

① 전투의 결과는 지형(terrain)과 공격계수·방어계수의 영향을 받는다.

지형 : 방어자에 유리하게 작용한다. 숫자가 클수록 방어자가 더 유리하고 공격은 더 어렵다. 지형계수는 항상 일정하며 시나리오에 관계없이 일정하다. (도표참조)

공격계수와 방어계수 (Offensive and Defensive Factors) : 이 계수는 육군·해군부대의 고유한 것이다. 이것은 훈련과 경험을 나타낸다. 강대국의 계수는 강대국비교표를 참고하라. 숫자가 작을수록 육

군이나 해군의 공격·방어력이 좋다.

약소국의 육군은 공격계수가 없다. 방어계수는 새 게임이 시작될때 임의로 정해진다. 병력의 수와 능력을 합하여 정해진 등급이 모든 약소국에 정해진다. 등급은 A, B, C, D로 정해지는데 A가 가장 강하고 D가 가장 약하다.(도표참조)

전투단계에서, 어떤 지역에 들어가고 나면 방어자가 된다. 남은 전투단계에서 공격받을 수 있으므로 이때에는 방어자의 후퇴에 대한 규칙이 적용된다.

② 전투는 9회의 싸움 (battle) 으로 구성된다. 1회는 함대사이의 전투와 육군과 인접 육군과의 전투로 이루어진다. 전투순서는 플레이 순서 (영국·독일·프랑스·미국·일본·러시아) 와 같다. 따라서 당신이 지배하는 지역에 증원 함대나 병력을 보냈는데, 이미 다른 강대국이 그동안에 당신의 수비대를 격파하고 그곳을·지배하고 있을 수도 있다. 그러면 당신의 증원병력을 공격을 하게 된다.

함대와 함대의 전투 Fleet vs.Fleet Combat

해군의 Assault (병력수송 함대가 항구를 공격하는 것) 에서는 승리한 공격자의 육군이 적 수비대를 공격한다. 육군이 승리하면 그곳에 머물고 함대가 항구를 지배한다.

해군의 Assault가 공격자의 기지항구 (home port : 출발한 항구) 가 있는 지구에서 벌어지고 공격이 실패하면, 수송하던 병력은 기지항구로 되돌아온다. 그 사이에 기지항구가 점령하면 수송력과 함대는 전멸하게 된다.

해군의 Assault가 공격자의 기지항구가 있는 곳과 다른 지구에서 벌어지고 공격이 실패하면, 모든 수송병력이 전멸한다. 이용가능한 함대가 기지항구로 돌아오고, 이용이 불가능하면 함대도 전멸하게 된다.

해군의 Assault에서 패배한 방어함대는 같은 지구내의 아군항구로 후퇴한다. 아군항구가 없으면 그 함대는 전멸하게 된다.

해군의 Sortie에서 패배한 함대는 기지항구로 되돌아 오며, 항구가 점령당해버리면 그 함대는 전멸하게 된다.

특수한 상황도 있다. 다음과 같은 경우가 있을 수 있다.: 특정한 시기에 독일이 남아프리카·베를린·스웨덴을 지배하고 있다. 독일은 남아프리카에서 베를린으로 함대를 보냈다. 전투가 끝날때 플레이어가 베를린에서 그의 함대를 찾으니 그것들이 스웨덴에 가 있다. 그 이유를 보자. 전투단계동안에 함대는 무사히 베를린에 갔다. 그 함대는 베를린의 방어자가 된다. 또한 베를린이 기지항구가 된다. 독일 다음 순서의 플레이어가 베를린과 함대를 공격하면 방어함대의 규칙에 의해 같은 지구내의 아군 항구로 후퇴하게 된다. 따라서 전투단계의 끝에서 그 함대는 스웨덴에 있게 된다.

육군과 인접 육군과의 전투 Army vs.Adjacent Army

공격자가 전투에서 지면 출발했던 지역으로 후퇴하게 된다. 그러나 출발지역이 그동안에 점령당해 있으면 공격자는 육군은 전멸한다.

예 : 미국이 아르헨티나를 공격하기 위하여 브라질에서 10,000명의 병력을 보냈다. 같은 시기에 영국해군이 브라질을 습격하여 미국 수비대를 격파하였다. 미군이 아르헨티나 육군에 패할경우 출발한 지역에 올아올수가 없으므로 남은 공격부대도 전멸하게 된다.

방어자가 패하면 방어하던 육군은 인접 아군지역으로 후퇴하며, 그런 지역이 없으면 그 육군은 전멸한다.

5) 점수계산 Scoring

플레이어는 육군이 전투에 이길때마다 점수가 올라가고, 패배할때마다 점수가 내려간다.

해군의 승리나 패배는 점수에 아무런 영향이 없다.

플레이어는 한 지역을 지배하게 되면 승리점수를 얻게 된다. 승리점수의 크기는 시나리오에 따라 정해진다. 역사적 시나리오에서는 각 지역에 대한 승리점수가 미리 정해져 있다. 전체적인 지역별 점수 도표를 참조하라. 기본 시나리오에서는 각 지역의 승리점수가 임의로 13 ~ 50사이에서 정해진다.

역사적 시나리오에서는 게임시작때부터 강대국은

몇개 지역을 지배하고 있다. 그러나 승리점수는 없다. 플레이가 시작될때는 모두 0점에서 시작된다. 그러나 시작시에 지배하고 있던 지역을 잃으면 그만큼 점수가 줄어든다.(주의 : 컴퓨터는 총점이 마이너스이면 디스플레이 시키지 않는다.) 다시 찾으면 다른 지역을 점령한 것과 마찬가지로 점수가 올라간다.

모든 이동전과 전투단계전에는 현재 점수를 볼수 있는 메뉴가 나온다.

7. 컴퓨터·플레이어 The Computer Player

1) 게임 구성시에 각각의 컴퓨터·플레이어의 레벨을 정해준다. 레벨이 높을수록 컴퓨터가 가지는 군사력·돈이 많다.(레벨 0에서는 아무런 군사력이나 돈이 컴퓨터에게 추가로 주어지지 않는다) 컴퓨터·플레이어의 레벨을 7이상으로 했을 경우 컴퓨터가 조종하는 나라는 1,000,000명 이상을 보유할 수도 있다. 또한 레벨이 높을수록 컴퓨터의 나라는 각각의 turn에서 더 많은 지역을 공격하며 점령한 지역에 더 많은 수비대를 남긴다.

2) 당신이 컴퓨터의 나라를 육군·해군으로 공격하면, 그 나라는 당신과 전쟁중인 것으로 간주되어 언제 어디서든지 가능하면 당신을 공격한다.

3) 당신이 큰 점수를 기록하면 컴퓨터는 당신을 위협으로 간주하여 전쟁을 걸어올 수도 있다.

4) 당신과 컴퓨터의 나라가 같은 turn에서 같은 중립국을 공격하면, 우발적인 전쟁이 벌어질 수 있다. 컴퓨터가 먼저 공격하여 점령한 나라를 당신이 공격하면, 컴퓨터의 나라를 우발적으로 공격한 것이 되어 전쟁이 일어난다.

5) 경제원조 단계에서 컴퓨터와의 전쟁을 끝내는 시도를 해볼 수 있다. 강대국에 정상적으로 돈을 빌려주는 것과 같은 방법을 쓴다. 300,000 달러~7,900,000 달러로 전쟁을 끝낼 수 있다. 액수가 클수록 성공 가능성이 크다. 8,000,000 달러면 분명히 전쟁이 끝난다.

주의 : 컴퓨터의 나라가 플레이 순서에서 당신 앞에 있으면, 컴퓨터는 당신이 돈을 빌려주기전에 공격명령을 내렸을 수 있다. 이 명령은 되돌릴 수 없다. 이 경우, 전투단계를 지나서 다음 계절의 플레이에 앞서서 전쟁이 끝난다. 컴퓨터의 나라가 당신의 뒷차례이면, 돈을 빌려줌으로써 전쟁이 끝날 수 있다. 그러나 당신이 컴퓨터가 지배하는 지역을 공격하거나 게임 다른 때에 있을 수 있는 것과 마찬가지의 또다른 이유로 인하여 컴퓨터는 전투단계에서 다시 전쟁을 걸어올수도 있다.

6) 컴퓨터·플레이어는 언제든지 전쟁을 중단할 수 있다.

7) 컴퓨터가 지배하는 국가들을 처음 3~7년동안 일반적으로 불안한 평화를 유지한다. 이것은 컴퓨터·플레이어의 전쟁을 피하고 중립약소국을 집중공격하게 해준다. 1914년 시나리오에서만은 독일을 프랑스·영국·러시아와 전쟁중에 있다.

8. 전략과 힌트 Strategies and Hints

1) 보급소는 많은 병력으로 수비하라. 보급소는 육군·해군을 증강시킬 수 있는 유일한 장소이며, 점수를 올리려면 군사력이 필요하다.

2) 컴퓨터가 공격하지 않는 곳을 공격하라. 8개의 지구가 있으나 플레이어는 6명뿐이다. 다른 플레이어가 손대지 않은 지역을 공격할으로써 길고 비용이 많이 드는 전쟁을 피하고 당신의 경제력을 키울수가 있다.

3) 가능하면 한 지구(region) 전체를 장악하고 많은 병력으로 수비하라. 한 지구를 지배하는데에 드는 시간과 노력은 지구 전체지배에 의해 주어지는 경제적 보너스에 비교하면 충분한 가치가 있다. 컴퓨터가 다른 플레이어의 지배하에 있는 지구에 들어 가기로 결정하면, 공격을 하는 것이 되고 전쟁이 시작된다.

4) 공격하려는 지구속의 취약지역을 첩보전단계에서 알아낸다. 약한 나라를 공격하여, 그 곳을 주위의 다른 중립국가를 공격하기 위한 기지로 활용하라. 단, 지구밖으로부터 해군공격을 하여 패배하면 모든 병력을 잃게 된다는 것을 명심하라.

5) 길고 부담스러운 전쟁을 할수 있는 충분한 준비가 되었다고 생각되기 전에는 컴퓨터가 조종하는

나라를 공격하지 말라

6) 플레이의 순서를 항상 기억하라. 당신의 앞 플레이어는 첩보활동을 통해 당신이 공격부대를 보내기전에 당신의 군사력을 대강 알고 있을 수도 있다. 당신도 뒤의 플레이어들에게 첩보활동을 통하여 그들의 계획에 대해 미리 생각해볼 수 있다. 이 정보는 여러명이 플레이하면서 외교기능을 이용하고 있을때 특히 중요하다. 얻은 정보는 모두 다른 플레이어와의 협상에 이용할 수 있다. 당신 뒤에 있는 컴퓨터의 나라와 전쟁중일 때는 경제원조 단계에서 쉽게 전쟁을 끝낼 수가 있다.

7) 당신나라의 약점과 강점을 파악하여 유리하게 이용하라. 예 : 영국은 모든 나라 중에서 가장 잘 훈련되고 강력한 군대를 가지고 있다. 그러나 그때문에 다른 나라보다 비용이 더 많이 들고 숫자도 적다.

8) 게임을 재미있게 하고 싶으면 컴퓨터의 레벨을 그 나라의 약점과 반대로 정해주면 된다. 예 :러시아는 가장 약하다. 러시아를 조종하는 컴퓨터 • 레벨을 9로 하면 상당히 유리한 점을 주게 된다. (병력 4,000,000명 이상).

APPENDIX
AREA INFORMATION

AREA NBR.	AREA NAME	AREA TERRAIN	1880 Scenario VALUE	1880 Scenario DEFENSE	1914 Scenario VALUE	1914 Scenario DEFENSE
	REGION #1: NORTH AMERICA					
1	Alaska	3	D	D	D	D
2	Western Territory	3	D	D	D	D
3	Alberta	3	D	D	D	D
4	Manitoba	2	D	D	D	D
5	Ontario	2	C	D	C	D
6	Hudson Bay	2	D	D	D	D
7	Quebec	2	B	D	B	D
8	Mexico	3	B	A	B	A
9	Cuba	2	C	B	C	C
10	Haiti	1	D	D	D	D
11	Puerto Rico	0	D	D	D	D
12	Honduras	2	D	D	D	D
13	Nicaragua	1	C	D	C	D
14	Costa Rica	0	C	D	C	D
16	Hawaii	0	C	D	C	D
17	E. USA	2	A	A	A	A
18	S. USA	1	A	C	A	B
19	N. USA	1	C	D	C	C
20	W. USA	3	A	C	A	A
	REGION #2: SOUTH AMERICA					
21	Columbia	2	B	C	B	C
22	Venezuela	2	C	C	C	C
23	Guiana	1	D	D	D	D
24	Ecuador	2	D	D	D	D
25	Peru	1	C	C	C	C
26	Bolivia	3	D	B	D	D
27	Brazil	4	B	A	B	A
28	Paraguay	2	D	D	D	D
29	Uruguay	1	D	D	D	D
30	Chile	3	C	C	C	C
31	Argentina	2	B	B	B	B
32	Falkland Is.	2	C	D	C	D
15	Galapagos Is.	2	D	D	D	D
	REGION #3: EUROPE					
33	Azores	0	C	D	C	D
34	Norway	3	B	D	B	D
35	Sweden	2	B	C	B	C
36	Iceland	1	D	D	D	D
37	Belgium	1	A	C	A	B
38	Portugal	2	C	C	C	C
39	Spain	3	B	A	B	A
40	Italy	2	A	A	A	A
41	Austria-Hungary	2	A	A	A	A
42	Balkans	2	A	B	A	B
43	Rumania	2	B	A	B	A
45	Greece	4	B	B	B	B
46	London	1	A	A	A	A
47	Scotland	2	A	D	A	B
48	Ireland	2	C	D	C	A
49	Paris	2	A	A	A	A
50	Normandy	2	A	D	A	A
51	Marseilles	1	A	D	A	B
52	Berlin	1	A	A	A	A
53	Ruhr	1	A	D	A	A
54	Prussia	2	A	D	A	A
94	Ukraine	3	A	A	A	A
95	Moscow	3	A	A	A	A
	REGION #4: NORTH AFRICA					
55	Canary Is.	0	C	D	C	D
56	Morocco	1	B	D	B	C
58	Algeria	3	D	D	D	C
59	Tunisia	1	C	D	C	D
60	Libya	2	D	D	D	D
61	Egypt	2	A	D	A	D
62	Mauritania	2	C	D	C	D
63	Nigeria	2	D	D	D	D
64	Equatorial Africa	3	D	D	D	D
65	Sudan	3	D	D	D	D
66	Abyssinia	3	C	C	C	C
67	Somalia	1	B	D	B	D
68	East Africa	1	B	C	B	D
69	Congo	3	B	D	B	D
	REGION #5: SOUTH AFRICA					
70	Ascension Is.	0	D	D	D	D
71	St. Helena	0	B	D	B	D
72	Angola	3	C	D	C	D
73	Rhodesia	2	C	D	C	D
74	S. W. Africa	1	C	D	C	D
75	Becchuanaland	2	C	D	C	D
76	Mozambique	3	C	D	C	D
77	Madagascar	1	B	D	B	D
78	The Cape	2	A	C	A	D
44	Tristan da Cunha	3	D	D	D	D
	REGION #6: THE NEAR EAST					
79	Ottoman Empire	4	A	A	A	A
80	Persia	3	A	B	A	B
81	Arabia	4	D	C	D	C
82	Afghanistan	2	B	C	B	C
83	Baluchistan	2	B	D	B	D
84	Punjab	2	C	D	C	D
85	Kashmir	1	C	D	C	D
86	Bombay	1	B	D	B	D
87	Hyderabad	1	B	D	B	D
88	Madras	1	A	C	A	D
89	Ceylon	1	B	D	B	D
90	Maratha States	2	B	C	B	D
91	Nepal	2	D	D	D	D
92	Bengal	1	B	D	B	D

AREA NBR.	AREA NAME	AREA TERRAIN	1880 Scenario VALUE	1880 Scenario DEFENSE	1914 Scenario VALUE	1914 Scenario DEFENSE
93	Burma	2	D	D	D	D
96	Steppes	3	B	D	A	A
131	Sokotra Is.	0	C	D	A	A
57	Mauritius Is.	0	D	D	B	D
	REGION #7: THE FAR EAST					
97	Siberia	3	B	C	B	B
98	Outer Mongolia	2	C	D	C	D
99	Manchuria	1	B	B	B	C
100	Sinkiang	2	C	D	C	D
101	Szechwan	1	C	D	C	C
102	Yunnan	1	B	B	B	C
103	Fukien	1	B	B	B	B
104	Shansi	1	B	A	B	A
105	Korea	2	B	B	B	C
106	Indochina	2	A	B	A	D
107	Siam	2	B	D	B	D
108	Cambodia	1	B	D	B	D
109	Luzon	3	B	C	B	D
110	Mindanao	3	C	D	C	D
111	Midway	0	C	D	C	D
112	Mariana	0	C	D	C	D
113	Formosa	3	C	C	C	D
114	Honshu	2	A	A	A	A
115	Hokkaido	3	A	D	A	A
116	Kyushu	2	A	D	A	D
	REGION #8: THE SOUTH PACIFIC					
117	Malaya	3	A	D	A	D
118	Sumatra	1	B	D	B	D
119	Borneo	1	B	D	B	D
120	Java	3	B	D	B	D
121	Timor	3	B	D	B	D
122	Celebes	2	D	D	D	D
123	Moluccas	3	D	D	D	D
124	Ceram	0	D	D	D	D
125	New Guinea	3	C	D	C	D
126	N. Australia	1	D	D	D	D
127	W. Australia	2	C	D	C	D
128	Queensland	2	C	D	C	D
129	New South Wales	1	C	D	C	D
130	Caroline Is.	0	C	D	C	D

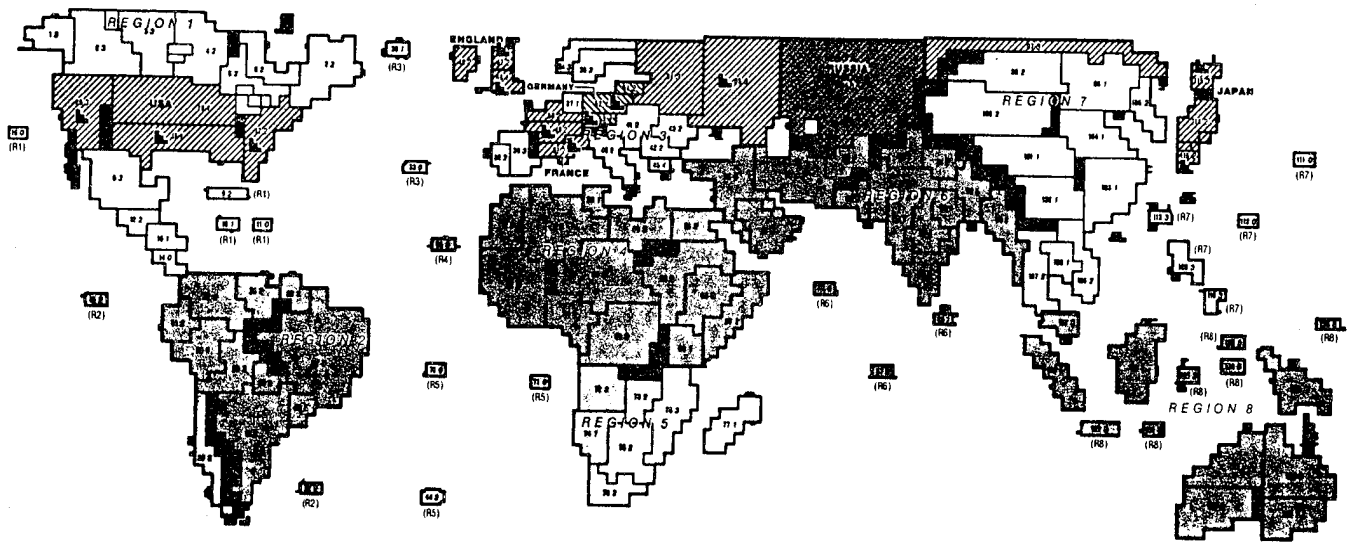
가치(Value) : A~D등급(A가 가장 좋다)은 그 나라의 전략적 가치와 순수 소득을 합쳐서 산출한 것이다.

방어(Defense) : A~D등급(A가 가장 강함)은 그 지역이 게임시작시에 가지고 있는 방어 능력과 군사력을 합쳐서 산출한 것이다.

★ : 그 나라의 본토이다.

■ : 보급소가 있는 지역

COLONIAL CONQUEST



The first number is the area number; the italicized second number is the terrain value (0 to 4).

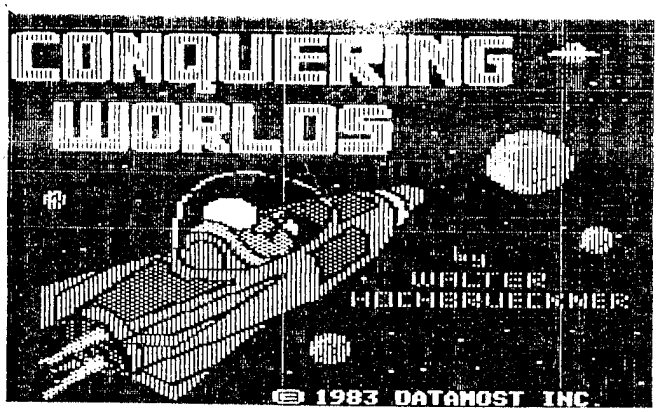
■ = Supply center

(R#) = Region number for islands

© 1985 by Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

CONQUERING WORLDS
(우주정복)



머 리 말

때는 서기 2517년, 인간과 다른 생명체들이 별들을 여행하기 시작한지 2000년이 지났다. 그러나 아직도 그들은 다른 문명의 존재를 무시하고, 다른 생명체와의 접촉을 회피하고 있었다.

그러나 상황이 변했다. 다른 문명이 일으킨 전쟁에 의하여 은하계에는 초비상 상태가 닥쳐왔고, 생명체가 사는 모든 별들은 이 사실을 알아야 한다. 은하계 어딘가에 한때는 강력했으나, 지금은 멸망한 종족의 뒤를 이어받은 악당 로보트들이 있다. 이것들은 생명체와 비슷한 형태를 가지고 있어서 생존을 위해 싸우며, 기회가 있으면 당신을 멸망시킬 것이다.

1. 시뮬레이션의 배경 (Overview)

당신은 당신이 속한 문명의 최고 사령관으로써 지배하지 못하고 있는 별들을 장악하고 적이 지배하는 별들을 탈취해야 한다. 방어 전력을 이용하여 공격을 방어하고, 공격을 준비·실행하며, 당신의 문명을 은하계속에서 덜 위험한 지역으로 이동시켜야 한다. 이런 임무를 완수하기 위하여 당신은 함대를 지휘한다. 당신의 우주선은 Impulse 동력과 Warp 동력을 사용하여 항해한다. Impulse는 별에서 별로 여행할때만 안전하며, Warp는 은하계 사이의 여행에서만 안전하게 사용할 수 있다. 우주여행은 복잡하며 위험들이 많다. 그러므로, 당신 우주선에 설린 컴퓨터는 당신에게 가장 신뢰할만한 동료이다. 우주선의 에너지를 점검하고, 별의 진로를 표시하며 레이저 광선의 강도를 조정하는 등 많은 일을 컴퓨터가 해 준다. 최고 사령관으로써 당신이 할 일은 작전계획을 세워서 이를 실시하는 것이다.

이것은 고해상도 그래픽을 사용하여 실시간으로 진행되는 전략·전술 게임으로, 좋은 작전과 빠른 손 놀림이 필요하며 적의 특징을 잘 알아야 한다.

은하계의 특징과 구성은 시뮬레이션이 진행될때마다 변화하므로, 때에 따라서 전략적인 가능성은 매우 다양하다.

사뮬레이션이 시작될 때 당신의 문명은 어느 특정한 별의 단 한개의 혹성 (Planet)만을 지배하고 있다. 컴퓨터는 그 항성계 (star system)의 모습과 일정 기간동안 (각 혹성은 한번 움직일 때마다 항성 시간으로 6개월에 해당)의 상대적인 이동을 표시해 준다. 컴퓨터는 또한 당신 차례 (120개월)에 남아있는 시간과 앞서 취한 조치의 결과를 포함한 중요한 정보들도 표시해 준다.

명령 단계에서, 컴퓨터는 당신이 있는 항성계의 현재 상태, 그 지역 은하계 지도, 전체 은하계지도 (화면의 가능한 범위까지)와 다른 생명체나 로보트 군대와의 상황을 보여 준다.

2. 은하계 내에서의 작전수행 (Operating Within the Galaxy

▶ 우주선 이동 (Moving Ships)

이동하려는 방향이나 혹성을 선택한 후 우주선은 명령에 의해 이동된다. 당신의 기지 (현재위치)의 변경은 명령이 이동명령 (transfer command), 절대명령 (absolute command), 조건부 명령 (conditional command) 중 어느 것인가에 따라 달라진다.

이동명령은 단순히 선택한 우주선을 이동만 시키며, 기지는 바뀌지 않는다. 절대명령은 선택한 숫자의 우주선들을 이동시키며, 기지도 행선지로 변경된다. 조건부 명령은 선택한 숫자의 우주선을 이동시키지만, 이동하는 우주선의 숫자와 원래 기지에 남아 있게 되는 우주선의 수를 비교하여 이동숫자가 더 많으면 기지가 변경되며, 적으면 같은 기지를 그대로 쓰게 된다.

조건부 명령에 의해 전투가 벌어졌을 경우에는 전투에서 살아남은 숫자와 기지에 남아있는 우주선 수를 비교하게 된다. 물론 이것은 공격이 성공했을 경우이다.

▶ 혹성간 이동 (Interplanetary Travel)

혹성에서 혹성으로 이동하려고 할 경우나, Impule 엔진 또는 다른 혹성이나 항성 자체의 중력을 이동하여 너무 먼 거리를 이동하려고 할 경우에는 목적하는 혹성으로 이동하지 못하게 될 경우도 있다.

▶ Warp 방향 (Warp Directions)

컴퓨터의 탐지기 (scanner)와 항법 장치는 6개의 영역을 탐지할 수 있다. Warp 이동시에는, 각 방향에서 어떤 항성계가 최초로 탐지될 때 Warp엔진은 자동으로 정지되고, 가장 가까운 궤도에 비행경로를 계산해 낸다. 따라서 어느 혹성에 착륙할지는 미지수이며 적의 전투함대 한 가운데에 도착하게 될수도 있다.

▶ 기지의 상실 (Base Loss)

공격 도중에 기지가 적에게 점령되면 당신이 지휘하는 우주선이 있는 다른 혹성으로 언제든지 이동할 수 있다. 당신이 지배하는 혹성이 없을 경우에는 포로가 되고 게임이 끝난다. 이동은 컴퓨터가 통제하며, 가장 안전한 위치를 계산해 낸다.

▶ 게임의 끝 (End of the Game)

모든 적을 파괴시켰거나, 모든 혹성을 점령했을 때 게임이 끝나며, 시작할 때 선택한 난이도 레벨 (level of difficulty)에 따라서 좌우된다. 두가지 경우 모두에 있어 점수가 계산되며 승리자의 이름이 붙은 파일로 디스크에 세이브 된다.

▶ 전 략 (Simulation Strategies)

이길수 있는 전략은 가능한 한 빨리 하나의 항성계를 점령하는 것이다. 이렇게 하면 자기 차례 (turn)가 시작될 때 더 빨리 우주선들을 만들 수 있다. 또한 다른 항성계를 탐색해 보고 싶을 때도 있을 것이다. 이런 방법으로, 가장 쓸모있는 항성들의 은하계내의 위치와 적의 위치에 대해 아주 빨리 알 수 있다. 그러나 이것은 적들도 마찬가지이다. 그러므로 같은 이유에 의해서, 적이 지배하는 항성계를 쳐 부수게 되면 유리한 위치에서 공격·방어의 이점을 얻게 된다. 당신 부대의 은하계내 위치는 매우 중요하다. 은하계 중심에서 멀리 떨어진 곳에 있는 요새 (cul-de-sac)는 주의 깊게 탐색하면서 지도를 분석해 보면 가끔 발견된다. 이것은 하나또는 여러개의 항성계로 이루어져 있는데, 이를 점령하면 적에게 큰 위협이 되며 당신에게는 전투용 우주선을 계속 공급해 주는 공급지가 된다. 따라서 요새로 들어가는 입구는 상당히 강력하게 방어되고 있다. 그러나 요새가 작으면 작을수록 함정에 빠질 가능성도 커진다.

은하계를 가로질러 가는 것과 비교해 보면, 항성계를 점령하는 것은 각각 장·단점이 있다. 누가 어디로 가는가 하는 것을 조종할 수 있고, 공격·점령할 곳을 어디로 정할 것인가에 대해 더 큰 융통성을 가지며, 더 중요한 것은 적을 함정에 빠뜨릴 수 있다는 것이다. 단점은 점령하기 위하여 상당히 많은 전투를 해야 하는 것이다. 따라서 방어하려면 상당히 많은 수의 우주선이 필요하다. 이 때문에 파괴된 우주선을 보충해 주기 위해서 우주선을 공급해 줄 좋은 공급지가 가까이에 있어야 한다. 적을 정복하기 위한 전략은 목표 항성계를 공격·점령하여 강화시키고, 항성계가 완전히 지배하에 들어오고 방어 태세에 지장이 없이 공격을 할수 있는 상태가 되었을 때만 이동하는 것이다.

3. 시 작 Beginning the Simulation

대부분의 입력은 그대로 수행되지만 필요할때는 추가 지시를 요구한다. 거의 모든 명령은 선택할 옵

션들을 리스트 시켜주며 이 때는 하나의 키만 눌러주면 된다. 명령 스크린과 아케이드·스크린은 예외이다.(여기에는 옵션·리스트가 없다)

대개의 경우 (ESC)는 명령을 취소시켜 주며 〈RETURN〉은 명령 선택후에 반짝거리면서 나타나는 디폴트값을 선택하는 것이 된다.

어느 키인지 모를 때는 그냥 눌러보라! 컴퓨터나 게임에는 아무런 지장이 없다. 허용되지 않는 것일 때에는 그 사실을 표시해 주며, 드물게는 무시되기도 한다. 항성이나 우주선의 수, 플레이어의 이름을 입력할 때는 스페이스·바,→키, RETURN 키도 쓸수 있다.

4. 입력 요구 사항 Requests

이 시물레이션에서는 은하계 (galaxy)내에 4 ~ 32개의 항성계를 가질 수 있고, 각 항성 (star)은 궤도에 2~8개의 혹성 (Planet)을 가진다. 각 혹성에서는 제한된 수의 광물을 캐낼수 있다. 각 플레이어의 차례 (게임시간으로 10년)가 시작될때 그 광물들은 새 우주선을 만드는 데에 쓰인다. 항성에는 더 많은 광물이 있지만, 항성계를 완전히 장악했을 때, 즉 모든 혹성을 점령했을 때만 우주선을 만들기 위해 캐내어 쓸수 있다.

로보트 종족 (robot race)이 플레이 하기를 원할때는 컴퓨터가 플레이 하기를 원하느냐는 질문에 YES로 답한다. 로보트 종족의 최고 사령관은" C-ITON "이라고 한다. 이것은 자신의 행동과 전략을 자동적으로 선택한다. 모든 플레이어가 이름과 색깔을 선정하고 나면 은하계·항성·혹성·우주선이 만들어 진다. 플레이어는 언제든지 게임을 시작할 수 있다. 컴퓨터는 최초의 항성계를 디스플레이 시키고 타이머를 작동시키며, 명령을 기다린다. 높은 레벨에서 게임할 때는, 12분이 지나거나 정확한 명령어가 입력된 후에 타이머가 작동하기 시작한다.

5. 게임·패들 사용 Game Puddle Notes

이 시물레이션은 패들이나 조이스틱을 사용할 수 있다. 프로그램은 패들이나 조이스틱의 위치를 체크하여 화면상의 레이저 포 (Laser Cannon)의 위치를 정한다. 버튼 어느 것을 눌러도 포가 발사된다.

6. 키보드·아케이드 사용 Keyboard Arcade Notes

최초의 게임은 플레이어가 변경시키기 전까지는 키보드를 사용하게 되어 있다. 전투 중에는 이동키 발사키는 모두 자동 반복된다. 이것은 다른 키가 눌러질 때까지 유효하다.

7. 명 령 Commands

명령의 리스트와 그 기능은 다음과 같다.

실행 명령 (Execution Commands)

A (Arcade Switch)— 이 명령은 스위치를 반대로 전환시키고, 스위치의 상태를 표시해 준다. 전투가 벌어졌을 때, 스위치가 " on "이면 패들이나 조이스틱을 이용한 전투가 벌어진다.('아케이드 명령'참조) " off "이면 컴퓨터는 전투의 승차를 가려내어 이에 따른 메시지를 표시해 준다.

B (Base change)— 현재의 기지에 우주선이 한 대만 남았을 때 기지를 변경시키는 명령이다. 옵션 리스트가 나타나는데 여기에는 당신이 이동하려는 항성계 속의 어느 혹성을 택할 것인지 묻는 것과, 위치가 밝혀진 주위의 항성계들, 당신이 점령하고 있는 다른 혹성으로 (teleport) 이동할 수 있는 옵션이 표시된다.

주의) 현재 기지는 점령권을 잃게 되며, 당신 차례의 남은 시간도 없어진다.

착륙하려는 혹성을 적이 지배하고 있고 항성이 이미 알려진 곳일 때는 전투가 벌어진다. 따라서 당신의 컴퓨터는 적이 완전히 지배하고 있는 항성계는 리스트에서 제외시켜 준다.

장거리 이동 (teleport) 옵션을 선택하면 당신이 지배하는 다른 혹성에 있는 새로운 사령선으로 당신 혼자만 이동된다. 그 위치는 컴퓨터가 결정한다. 그 전의 사령선은 뒤에 남기게 된다.(높은 레벨에서는 장거리 이동 옵션이 없다)

C (Catalog planet data) — 당신이 현재 기지

를 두고 있는 항성계에 대한 정보를 리스트시켜 준다. 각 혹성을 누가 지배하고 있는가 하는 것과 당신이 지배하고 있는 혹성에 몇 대의 우주선이 있는가를 리스트시켜 준다.

D (Down - 조건부 Warp이동) — 은하계를 Warp로 이동할 때 이동방향, 조건부 이동 명령이다. ("우주선 이동"과 "Warp 방향" 참조)

E (East - 조건부 Warp이동) — 은하계를 Warp로 이동할 때 이동방향, 조건부 이동 명령이다. ("우주선 이동"과 "Warp 방향" 참조)

F (File the game) — 게임을 세이브 시켜 다른 때에 계속할 수 있게 해 준다.

다음과 같은 보조명령이 있다.

A-Z, 1~9 : 파일 구분을 위한 캐릭터

1 : 슬롯과 드라이브의 변경

ⓐ : 세이브 된 파일과 스코어의 삭제

〈RETURN〉 : 디스켓을 카탈로그 시킨다.

구분 캐릭터는 파일을 구별하는데 사용된다. 이미 파일이 있으면 에러·메시지가 나오고 다시 입력할 수 있다. 세이브 시킨 후에는 게임을 끝낼 것인지 물어 본다. (명령 "X" 참조)

이 게임은 변형된 DOS 3.3을 사용한다. 파일은 게임 디스켓에도 세이브 할 수 있다. 원하지 않는 파일과 스코어를 삭제하려면 ⓐ옵션을 이용한다.

G (Galaxy mapping) — 전체 은하계의 상태를 표시해 준다. 화면 중앙이 기지의 위치이고 화면에 표시 가능한 곳까지 나타낸다. 전체 은하계 지도는 화면에 표시 가능한 범위까지의 모든 별들을 입체적으로 나타낸다.

H (Halt the game) — 게임을 잠시 중지시킨다.

주의 : 높은 레벨에서는 혹성의 궤도 선회는 중지되지만 타이머는 계속 작동한다.

I (Interstellar move) —우주선을 이동시킬때 기지를 변경시킬 수 있게 해준다. 절대 이동 명령이다. ("우주선 이동"과 "Warp 방향" 참조)

J (Joystick) — 조이스틱이나 패들로 레이저포를 조종하도록 아케이드·스위치를 세팅 시킨다. ("게임·패들 사용"를 참조)

K (Keyboard) — 키보드로 레이저 포를 조종하도록 아케이드 스위치를 세팅시킨다. ("아케이드 명령" 참조)

L (Level change) — 혹성의 궤도가 나타나게 하든지, 나타나지 않게 하든지 할 수 있도록 레벨 스위치를 반대로 전환시킨다.

주의 : 게임 시작시 높은 레벨을 선택하면 이 명령은 도중에 계속 무시된다.

M (Interplanetary move) — 우주선을 이동시킬 때 기지를 변경시킬 수 있게 해준다. 절대 이동 명령이다. ("우주선 이동"과 "Warp 방향" 참조)

- 혹성으로 이동

N (North) — 은하계를 Warp로 이동할 때 이동방향, 조건부 이동 명령이다. ("우주선 이동"과 "Warp 방향" 참조)

O (Operate local scan) — 지역 탐지 기능으로 인접지역 (6방향으로 중력에 의해 탐지 가능한 최초의 항성계)의 탐지한 별들을 표시해 준다. 또한 그 항성계가 적이 지배하고 있는지도 알려준다. (물론, 이것은 컴퓨터가 해 준다) 당신의 기지가 화면 중앙에 있는 보이는 은하계는 기지에 대한 상대적 위치이다.

P (Planet transfer) — 우주선을 혹성으로만 이동시켜 준다. 기지는 변경되지 않는다. ("우주선 이동"과 "Warp 방향" 참조)

R (Request computer's move — 어떤 이동을 할 것인지를 컴퓨터가 결정하여 이동을 시키는 명령이다. 우주선이 이동하거나 전투가 벌어진 후에는 당신이 조종하는 상태로 되돌아 온다.

S (South) — 은하계를 Warp로 이동할때의 방향 조건부 이동 명령이다. ("우주선 이동"과 "Warp 방향" 참조)

T (Transfer by warp) — 우주선들을 새로운 항성으로만 이동시켜 준다. 기지는 변경되지 않는다. ("우주선 이동"과 "Warp 방향" 참조)

U (Up) — 은하계를 Warp로 이동할 때의 방향 조건부 이동 명령이다. ("우주선 이동"과 "Warp

방향"참조)

V (Verify planets controlled) — 모든 항성계와 그 이름, 궤도의 혹성들을 리스트 시켜준다. 항성계 옆에 있는 밝은 색의 막대의 길이가 그 항성계 속의 혹성의 수를 나타낸다. 예를 들어 이 막대기에 "2"가 나타나면 2번 혹성을 당신이 점령하고 있다는 뜻이다. 적이 지배하고 있는 혹성은 * 가 나타나는데, 이것은 모든 항성계를 점령하기로 결정했을 때만 해당된다.(게임 시작시에 선택된다)

W (West) — 은하계를 warp로 이동할 때의 이동 방향, 조건부 이동 명령이다.
("우주선 이동"과 "Warp 방향"참조)

X (Exit the game) — 게임을 끝낸다.(Reset 키를 누르면 다시 게임에 돌아온다)

1~8 (Move to planet) — 유효 거리내에 있을 경우 Impulse 동력을 이용하여 혹성으로 이동한다. 조건부 명령이다.("우주선 이동"과 "혹성간 이동"참조)

* (Next player) — 다음 플레이어에게 순서를 넘긴다.

? (Help screen) — 명령 코드들을 리스트시켜 준다.

아케이드 명령 (Arcade commands)

ESC (End (abort) the attack) — 전류를 끝낸다. 공격자·방어자 모두 남은 우주선들을 그대로 보유한다. 방어자는 혹성을 계속 지배한다.

E (End arcade battle) — 아케이드 전투를 끝내고 컴퓨터가 승·패를 결정한다.

H (Halt the battle) — 전투의 일시적 중단

S (Sound switch) — 사운드를 on/off 상호 전환 시킨다.

? (Help screen) — 모든 아케이드 옵션의 리스트를 표시해 준다.

주의 : 이 명령은 시간이 가지 않도록 전투를 중단시켜 준다.

J (Joystick or paddles) — 조이스틱이나 패들을 이용하여 전투를 하게 해 준다.("게임·패들 사용"참조)

K (Keyboard) — 키보드로 전투를 한다.
("게임·패들 사용"참조)

X (Up cannon - left hand) — 키보드·아케이드에서 레이저 포를 위로 올린다.
("키보드·아케이드 사용"참조) —왼쪽

Z (Down cannon - left hand) — 키보드·아케이드에서 레이저 포를 아래로 내린다.
("키보드·아케이드 사용"참조) — 왼쪽

· (Up cannon - right hand) — "X"와 같다. — 오른쪽

, (Down cannon - right hand) — "Z"와 같다. — 오른쪽

Space bar (Fire cannons) — 키보드 사용과 조이스틱/패들 사용 모드에 관계없이 포를 발사한다.("키보드·아케이드 사용"참조)

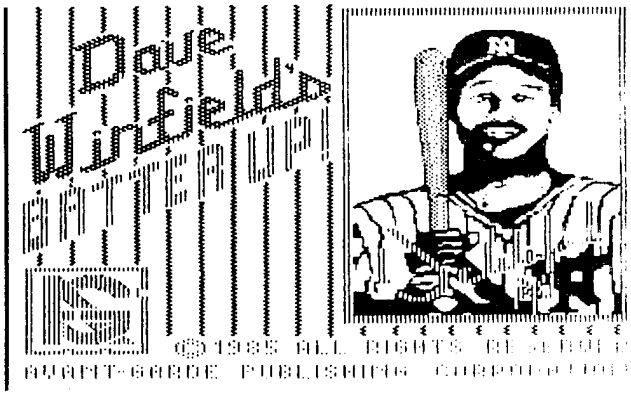
요 약 Summary

이 시뮬레이션에는 복잡한 전투 방법이나 규칙은 없다. 그러나 수 많은 작전계획을 세울 수 있다. 그 가능성은 끝이 없다. 또 다른 형태의 이 게임을 즐겨보라!

용어

은 하 계 : galaxy
항 성 : star
항 성 계 : star system
혹 성 : planet
우 주 선 : ship
궤 도 : orbit
탐 지 : scan
탐 지 기 : scanner
이 동 : move , travel
기 지 : base
레 이 저 포 : laser cannon
타 이 머 : timer
전 투 : battle
레 벨 : level
방 향 : direction
지역·영역 : area
지배·조종 : control
점 령 : conquer
공 격 : attack
방 어 : defend
차례·순서 : turn

DAVE WINFIELD'S BATTER UP ! (야구교실)



이 프로그램은 미국 프로야구의 명선수인 데이브 윈필드에게서 타격을 배워서 실제 연습까지 해 볼수 있게 되어 있다.

데이브 윈필드의 강습 A Lesson with Dave Winfield

로딩—디스크를 드라이브에 넣고 컴퓨터를 켠다. 대문자 모드에 고정시킨다.

전환 Cycle

데이브 윈필드의 강습 전부를 통하여, 각각의 내용을 앞뒤로 전환시킬 수 있다. 이렇게 함으로써 각각의 내용에 포함되어 있는 지식과 그림들을 공부·비고·재확인 할수 있다. 표시된 것을 전환시키는데 대한 지시가 화면에 나타난다.

앞으로 가려면→키, 되돌아 가려면←키를 누른다.

동작 학습 Review Animation

각각의 강습내용 중에서 타격 동작을 단계별로 공부하고 싶을 때가 있을 것이다. 1~3키를 사용하여 동작 단계를 느리게 빠르게 할수 있다. (1-가장 빠름, 3-가장 늦음) 정지동작을 보고 싶으면 ① 을 누르고 계속해서 누르면 한 장면씩 차례대로 볼 수 있다.

중지 Escape

강습의 어느 화면에서든지 ESC를 누르면 메뉴나 보조 메뉴로 되돌아가는데, 보조 메뉴에서 다시 ESC를 누르면 메인 메뉴로 되돌아 간다.

디스크와 강습 메뉴 Disk and Lesson Menus

짧은 타이틀 화면이 나온후 디스크의 메인 메뉴가 나온다.

Dave Winfield's BATTER UP!

1. A Lesson with Dave Winfield (데이브 윈필드의 강습)
2. Practice and Slugfest (연습과 실제타격)

Enter choice :

강습 메뉴를 보려면 1을 타이프하고 RETURN 한다. (강습은 뒷면이다)

A Lesson with Dave Winfield

Current hitter right-handed

(현재 타자는 오른손 잡이)

Enter L to change hands

(바꾸려면 L을 입력하라)

1. The Grip
2. The Stance
3. The Pitch
4. The Swing
5. Hitting Strategy

Enter choice :

먼저 할일은 왼손 타자와 오른손 타자 중에서 선택하는 것이다. 손을 바꾸든지 또는 그대로 강습의 옵션으로 간다.

강습은 타격의 기본원리에 미숙한 젊은이들에게 크게 도움이 될 것이다. 메뉴에 나타난 순서대로 옵션들을 연습해 보도록 권한다. 강습은 가장 좋은 스윙을 하고 타격 전략으로 가도록 되어 있다.

잡기 The Grip (그립)

강습 메뉴에서 1을 입력하면 End Grip의 그림과

설명이 나온다. Choke Grip을 보려면 화면을 전환시킨다.

두 그림을 비교해 보고 싶으면←, →키로 왔다, 갔다 하면 된다. ESC를 누르면 강습 메뉴로 되돌아 간다.

발 놓기 The Stance (스탠스)

강습 메뉴에게 그를 입력하면 The Stance의 보조메뉴가 나온다. 배우고 싶은 스탠스의 번호를 타이프 한다. 3가지의 스탠스가 그래픽으로 표시된다. 각각의 스탠스는 3개의 그림이 차례로 나타난다. 두개의 그림을 볼때처럼←, →키를 사용하여 각 그림들을 차례로 볼수 있다. 스탠스의 옆모습이 나왔을 때 공부를 위해서 천천히 볼수가 있다. 동작속도를 조정하려면, 역시 1~3키를 사용하고 한동작씩 보고 싶으면 ①를 누른다. 그리고 각 스탠스가 운동장 어디를 목표로 하는가를 ←, →키로 볼수 있다. 약간 진하게 표시된 곳이 그 스탠스를 사용했을 때 가장 타구가 많이 가는 지점이다.

다른 스탠스를 보기 위해 스탠스 보조 메뉴로 돌아가려면 ESC를 누른다. 다시 ESC를 누르면 강습 메뉴로 되돌아 간다.

피칭 The Pltch

a. 투구법과 좌/우 투수 Delivery and Lefty/Righty Pitchers

강습 메뉴에서 3을 입력하면 피칭으로 간다. 4가지의 투구법 중에서 보고 싶은 피칭을 선택한 후 좌/우 투수를 결정한다. (1또는 2)

b. 피칭 Pitch

투구법을 선택하고 나서, 보기 원하는 피칭의 종류를 8가지중 하나의 번호로 선택한다. 화면의 왼쪽 아래에 "Rare Combination"이라고 나오면 앞서 선택한 투구법에서는 잘 쓰이지 않는 피칭 종류를 선택한 것이다. 다른 번호를 입력할 수 있다. 피칭 종류를 선택하고 나면 피처의 손을 떠나 타자에게 도달할 때 까지 볼의 경로가 위에서 본 화면. 옆에서 본 화면으로 표시된다. 선택한 투구법과 피칭 동작에 대한 설명이 화면에 나온다.

c. 투구법 변경 Change Delivery

같은 피칭 종류에 투구법을 달리하거나 손을 바꾸면 어떻게 되는지 보고 싶으면 D를 눌러 투구법을 바꿀수 있다.

d. 피칭 종류 변경 Change Pitch

같은 투구법에 피칭 종류를 바꾸어 보고 싶으면 P를 눌러 변경시킨다. 투구법과 피칭 종류를 다 바꾸고 싶으면 ESC를 눌러 처음부터 다시 한다. 피칭을 끝내고 강습 메뉴로 되돌아 가려면 다시 ESC를 누른다.

스 윙 The Swing

스윙에 대해 배우려면 강습 메뉴에서 4를 입력한다. 좋은 스윙을 위한 세가지 요령을 배울수 있는 보조 메뉴가 나온다.

a. 스탠스 선택 Stance Choice

좋은 스윙에는 스탠스 선택이 가장 중요하다. 강습 메뉴 2에서 배운 세가지 스탠스를 복습해 보려면 ←, →키로 전환시켜 본다. ESC를 누르면 스윙 보조 메뉴로 되돌아 간다.

b. 피칭 위치 Location of Pith

스윙의 2번째 옵션은 중앙, 안쪽, 바깥쪽에서의 피칭에 따른 타자의 스윙을 위에서 본 모습으로 보여 준다. 피칭 위치 보조 메뉴에서 피칭을 선택한다. 볼이 배트에 맞는 것과 선택한 피칭 위치에서 피칭한 볼을 칠때 볼이 가장 많이 나가는 방향으로 볼이 맞아 나가는 그림을 보여준다. 다른 옵션들에서 처럼 동작의 속도는 1~3키로 조정하고,①키로 구분동작을 볼수 있다.

위에서 본 스윙 동작에 대한 공부가 끝나면→키를 눌러 선택한 피칭 위치에서 피칭한 볼을 쳤을때 운동장 어디로 가장 많이 가는가를 위에서 본 모습으로 볼수 있다. 약간 진하게 나오는 곳이 그 위치이다. 스윙을 복습하려면←키로 되돌아 간다.

하나의 피칭 위치에 대한 설명과 그림을 다 보고 나면, ESC키를 눌러서 피칭 위치 보조 메뉴로 되돌아가서 다른 피칭 위치를 선택할 수 있다. 피칭 위치에 대한 공부가 끝나면 ESC를 눌러 스윙 보

조메뉴로 되돌아 간다.

c. 스윙 방법 Swing Path

스윙 보조 메뉴에서 3을 입력하여 여러가지 게임 상황에서 타자가 선택 가능한 스윙 방법 (번트 포함)들을 공부할 수 있다. 스윙 방법을 보여주는 그림의 동작속도는 1~3키로 조정하며, 구분동작으로 보려면 ①키를 누른다. ←, →키로 네가지의 스윙 방법을 전환시킬 수 있다. 스윙 방법들과 여러가지 속도로 동작 화면들을 공부하고 나면 ESC를 눌러 스윙 보조메뉴로 되돌아 간다.

여기서 스윙의 다른 부분을 공부할수도 있고, 다시 ESC를 눌러 다른 강습을 받을 수 있는 강습메뉴로 되돌아 갈 수도 있다.

타격 전략 Hitting Strategy

타격 전략의 강습을 받으려면 강습 메뉴에서 5를 입력한다.

a. 질문·답변 Answer the Questions

화면 아래쪽에 나타나는 일련의 질문들에 대답함으로써 타격 상황을 만들어 낼수 있다. 어느 베이스에 주자가 있는가 하는 질문에 Y나 N으로 답한다. 아웃 카운트를 물으면 숫자로 답한다.

b. 코치 메시지 Coaching Message

게임 상황을 설정하는 질문들에 답하고 나면 Dave가 그 상황에 따른 타격 방법을 조언해 준다. 새로운 상황을 설정하려면←키로 되돌아 간다.

타격 연습 Hitting Practice

타격 연습은 당신이 선택한 속도에서 피칭되는 세가지 기본적인 피칭 형태에서의 스윙을 해 볼수 있게 해 준다. 디스크 메인 메뉴에서 2를 입력하여 Practice and Slugfest를 선택한다. 연습과 실제 타격 메뉴가 나타나면 1을 입력하여 타격 연습으로 들어간다.

타자의 선 택Hitter's Choices

a. 피처, 리그, 좌타/우타, 스탠스 Pitcher, League, Left-or, Right-Handed, Stance

먼저 3명의 피처중에서 선택한다. Fast Eddie는 강속구를 던진다. Curving Irving은 이름 그대로 커브볼을 던진다. Breaking Billy는 여러가지의 다양한 곡구 (breaking balls)를 던진다. 선택하려는 피처의 번호를 입력한다. 이어서 연습하려는 리그 선택으로 넘어간다. 라그에 따라 피칭의 스피드가 다르다. Sandlot ball (동네 야구)에서 가장 느리고 major leagues (메이저 리그)에서는 가장 빠른 강속구, 가장 낙차가 큰 커브, 가장 변화가 심한 곡구를 던진다. 처음에는 Sandlot이나 Semi-pro (세미 프로) 수준에서 시작하여 minors (마이너 리그)와 majors (메이저 리그)로 올라가면서 스윙을 향상시켜 나간다. 다음에는 좌타/우타 (left-handed / right-handed)를 선택한다. 이어서 스탠스를 선택하는데 Closed (좁음), even (보통), open (넓음) 중에서 해당 번호를 입력한다.

계속해서 스윙 높이 조정 단계로 간다.

스윙높이 조정 Swing Height Control

스윙 높이를 조이스틱이나 키보드로 조정해서 결정해야 한다. J를 선택하면 조이스틱 (또는 패들)을 쓰는데, 연결여부를 점검한 후 연습 화면으로 간다. 키보드로 조정하려면 K를 선택하는데 키보드 조정용 키로 프로그램이 정해놓은 키를 설명하는 화면이 나온다. [M-low (낮음), K-medium (중간), O-high (높음)]

이 키를 그대로 쓰려면 Yes (Y)로 답하고 연습화면으로 간다. No (N)로 답하면 자기가 쓰고 싶은 키로 바꿀수 있다. 가장 쓰기 편한 키를 선택해서 입력한다. 정확한지 확인한 후에 (아니면 되돌아가서 입력한다) 연습화면으로 간다.

연습 화면 The Practice Screen

연습화면이 나오면, 피칭을 시작하려면 스페이스바를 누르라는 지시가 나온다. 조이스틱 (또는 패들)이나 키보드로 스윙의 높이를 조정한다. 스윙해서 볼을 놓치면 잘못된 점을 지적해 준다. (예 : Swing too high—스윙이 너무 높음. Swing too low—

스윙이 너무낮음 등등) 스윙을 하지 않으면 스트라이크인지 볼인지를 알려준다. 해당키 (스윙높이 조정용 키)를 누르거나 버튼#1을 누르면 스윙이 된다. 볼을 치면 위에서 본 운동장 모습이 나오며 결과— foul ball (파울), out (아웃… 친 볼이 내야에 갔을때), single (단타), double (2루타) 등등 —를 알려준다. 피칭과 스윙을 다시 볼수 있다. 1~3키로 동작속도를 조정하며 ①키를 계속 눌러 정지 동작을 연속으로 볼수 있다. 스윙높이 조정에 조이스틱이나 패들을 사용하고 있을때는 버튼#1를 눌러서 빨리 진행시키다가, 보기 원하는 정지동작에서 정지 시킬수 있다.

보조 화면 Help

연습 화면에서 ?키를 누르면 연습 단계의 진행과정과 1개의 키로 되는 명령들을 설명해주는 보조화면이 아래쪽에 나타난다.

a. 스윙 높이조정 변경 Change Swing Height Control

스윙 높이를 조정하는 방법을 변경하고 싶을때에는 연습 화면에서 C를 누르고 조정방법 (조이스틱 또는 키보드)과 새로운 조정용 키를 선택한다.

b. 스탠스 변경 Change Stance

연습 화면에서 S를 누르면 타격 스탠스를 바꿀수 있다. 선택하려는 스탠스의 번호를 입력하면— Closed, even, open — 연습 화면으로 되돌아 간다.

c. 손의 변경 Change Hands

같은 피처 리그에서 손만 바꾸어서 타격하고 싶을 때는 연습 화면에서 H를 누른다. 변경할수 있는 화면이 나오며, 변경하거나 취소할 수 있다.

새로운 연습 New Practice Session

선정한 피처 리그에서의 연습을 끝내고 싶으면ESC를 눌러 연습과 실제타격 메뉴로 되돌아 간다. 여기에서 연습을 더 하거나 (다른 피치, 다른 리그에서) 실제타격 (Slugfest)으로 간다.

실제 타격 Slugfest

Slugfest는 자기자신이나 다른 3명까지의 플레이어를 상대로 게임할 수 있다. 메이저 리그 운동장에서 8명의 피처중 선발된 피처를 상대로 타격하면서 타율이나 "통계수치 (stats)"를 올려갈수 있다. 당신과 동료 플레이어들은 여러가지 상황조건들을 결정해야 하는데, 개인적인 사항도 있고 (좌타/우타, 스탠스 등), 어떤것은 플레이어들이 합의를 보아야 한다.(리그, 운동장, 선발투수 등) 이런 결정에 따라 타율을 높여가는 것은 같은 조건에서 이루어 진다.

타격에 나서면 프로그램이 진행 상황을 계속 확인하여 볼과 관련된 결과들을 보여 준다. 당신과 다른 타자들은 타율 경쟁방법으로 매 단계마다 새로 기록하든지, 계속 누적해서 합산하여 기록을 유지하든지 선택할 수 있다. 8개의 기록 장소가 있으므로 좌타/우타에 따른 타율을 기록하거나, 각각 다른 선발 투수에 대한 성적을 비교할 수 있다.

주의— 당신과 경쟁자들은 선발투수를 선택한다. 그러나, 선발투수가 너무 맞으면 프로그램은 다른 피처를 투입한다.

디스크의 메인 메뉴에서 2를 입력한다. 이어서Practice and Slugfest메뉴에서 2를 입력하여 실제타격 (Slugfest)으로 간다.

타자의 선정

먼저 참가할 타자의 수를 물으므로 1~4까지 입력한다. 그러면 1번 타자부터 타자선정 작업에 들어간다. 현재 디스크에 기록되어 있는 타자 이름이 번호 순서로 표시되며 1번 타자로 타격할 이름의 번호를 입력한다. 새로운 이름을 정하려면 ①키를 눌러서 이름을 입력하고 RETURN한다. 이름이 정해지면 디스크에 타격결과를 기록할 것인지를 묻는다. N으로 답하면 타격이 끝나고 디스크에는 기록되지 않는다. Y로 답하면 결과를 디스크에 기록하게 된다. 디스크에 이름과 기록이 수록되어 있지 않은 타격일 경우에는 바로 다음 단계로 진행되지만 디스크에 이미 기록이 세이브되어 있는 타자는 기록의 처리방법을 다음과 같이 물으므로 원하는 번호를

입력한다.

1. Add to Your Statistics (디스크의 기록과 합산한다.)
2. Clear Statistics and Start Fresh
   (디스크의 기록은 지우고 새로 시작한다.)

이어서 타자가 좌타/우타인지를 표시하고 변경여부를 묻는다. Y로 답하면 좌타↔우타로 전환되고 N으로 답하면 변경되지 않는다. 다음에 스탠스를 물으므로 사용할 스탠스의 번호를 입력한다. 2번 이상의 타자가 참가할 경우에는 같은 과정이 반복된다.

경기 조건 선택

8명의 투수중에 선발 투수를 정하고 이어서 리그를 정한다. 다음에는 실제타격만이 가진 선택기능으로서 운동장을 선택한다. 4개의 유명한 구장중에서 하나를 선택한다. 구장에 대해 알고 싶으면 F키를 눌러 보고 싶은 구장의 번호를 입력하면 그 구장의 모양을 보여준다. 모든 선택이 끝나면 실제타격 화면이 나오고 타격이 시작된다.

실제 타격

타격은 타자의 순서대로 한번씩 진행된다. 스페이스 바를 누르면 피칭을 하며, 스윙 높이 선택 키를 누르거나 조이스틱을 해당 위치에 두고 버튼#1을 누르면 스윙이 된다. 결과가 표시된다. 스윙을 했을 경우에는 1~3키로 다시 볼수 있고, ①키로 구분동작을 볼수 있다. 결과 표시에서 스페이스 바를 누르면 Slugfest 화면으로 돌아간다.

a. 스윙 높이 조정의 변경 Change Swing Height Control

C를 누르면 키보드를 쓸 것인지 조이스틱을 쓸 것인지 묻는다. J로 답하면 조이스틱의 연결여부를 확인하고 되돌아 간다. K로 답하면 현재 정해져 있는 키를 보여주며 (프로그램은 M,K,O로 지정) 사용여부를 묻는다. 그대로 쓰려면 Y로 답하고 바꾸려면 N으로 답하고, 사용하려는 키를 차례로 입력한다.

b. 기록 점검 Hitting Average

A를 누르면 타자별로 현재 기록이 나온다.

PCT－타율 (안타수/타수) AB－타수

H－안타수, 2B－2루타 수 3B－3루타 수

HR－홈런수 BB－포볼수, SO－삼진 수

SLG－장타율 (루타수/타수)

ESC로 되돌아 간다.

c. 스탠스 변경 Change Stance

S를 누르고 변경하려는 스탠스의 번호를 입력한다.

d. 손 변경 Change Hands

H를 누르면 손을 바꿀수 있다. 좌타/우타 전환이 되고, 취소할 수도 있다.

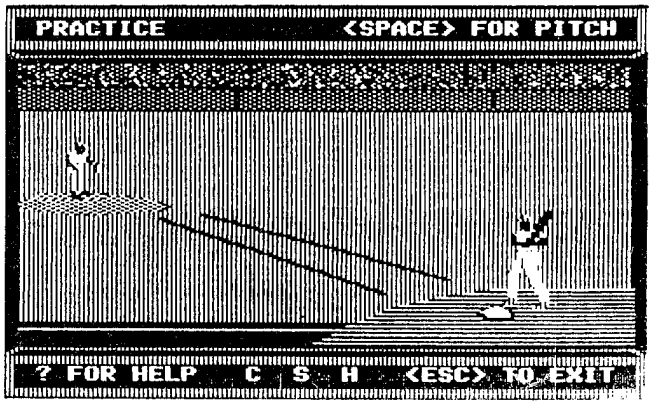
구원 투수 Relief Pitchers; Session

선발투수는 플레이어가 선택하지만 너무 안타를 많이 맞으면 프로그램에 의해 구원투수가 투입된다. 모두 8명의 투수가 있어서 누가 투입되는지를 플레이어에게 알려준다.

새로운 타격 New Slugfest Session

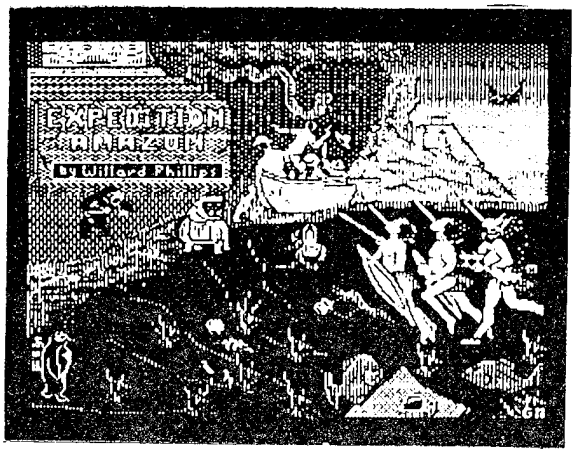
게임을 끝내고 싶으면 A키로 성적을 점검한후ESC를 누르면 메뉴로 되돌아 간다. 다시 연습을 할 수도 있다. 또는 같은 상황이나 다른 상황에서 새로운 실제격타을 해 볼수 있다.

Dave Winfield's Batter Up!



EXPEDITION AMAZON

(아마존 탐험)



1981년 토마스 타샌드는 텍사스주 오스틴교외에 있는 아마딜로 농장 부근에서 석유가 나오는 것을 발견했다. 6개월도 채 안되어서 연방정부는 그의 납세액을 농작물용의 세율에서 수입의 70%를 지불하라고 명령했다. 몇년간의 헛수고로 자금이 많이 드는 아마딜로 사육을 조성금 (보조금)으로 바치고 왔음에도 불구하고 타샌드는 막대한세금을 낼 단계가 되자 세금을 내지 않는 방법을 생각해 낸 것이다.

그리하여 프린트 (Flint) 대학이 탄생되었다. 이것이 타샌드 농장에게는 제2의 큰 시도인 것이다. 타샌드로 받는 연간 6만불의 자선금으로 프린트 대학은 고고학부를 설치하고 아르바이트 교수를 한사람, 등록계, 회계계, 경비원을 각각 한사람씩 고용했다. 이것이 이 대학의 전직원이다. 아르바이트 교수 죠나단 애로우 헤드는 캘리포니아 대학에서 수개월간 연구에 몰두한 결과 1980년에 박사학위를 취득했다. 이 대학은 심리학적 견지에서의 출생, 직업을 구학는 것, 결혼, 이혼, 형무소에 있었던 시간 등 그 생활 경험을 바탕으로 자격을 수여하게 되어 있었다. 이것들 모두와 그외에도 여러가지 일을 체험한 애로우헤드 교수는 우등으로 졸업하고 2000$과 졸업증서를 취득했던 것이다. 그는 4번째의 결혼을 한 후 신부와 애스트로월드에서 허니문을 즐겼다. 그들은 휴스턴에서 영화 "침입자 (Raiders of the Lost Ark)"를 보러갔다. 그 다음날 애로우헤드는 챙이 처진 중절모자와 쟈켓, 끈으로 메는 부츠를 사들이고 프린트 대학의 아르바이트직에 응모한 것이었다.

프린트 대학 고고학부에서는 죠나단 애로우헤드 교수의 지도 아래 단 하나의 목표달성에 전념하게 되었다. 그것은 잃어버린 "힘"의 도시를 발견하는 것이었다.

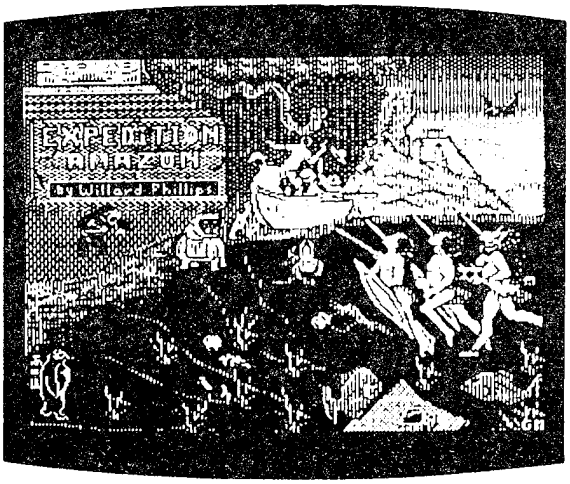
애로우헤드 교수는 니힐 도서관에서 잉카 문명을 탐험한 후 잉카 제국은 지구바깥에 있는 혹성문명의 영향을 받아서 고도의 문명사회를 구축했다는 독특한 논설을 제출하였던 것이다.

애로우헤드의 설, "고대 우주 비행사를 찾아서"를 보면 최근 발견된 잉카 유적 근처의 페루의 장글 아래에 묻혀진 도시가 존재한다는 것이다. 그는 묻혀진 도시를 "힘"이라고 이름지었고 거기서 잉카인은 순수 수학이나 천문과학을 배웠다고 믿고 있었다. 애로우헤드 교수는 Inca (잉카)를 "INKA"라고 쓰고, Indian (인디언)은 "INJUN"이라고 표시했다.

프린트 대학에서는 잊어버린 도시를 찾아서 페루로 떠나는 고고학 탐험팀에 참가하려는 희망자를 모집했다. 탐험팀은 각각 전문분야를 갖는 4명의 구성원으로 되어 있었다. 한 사람은 애로우헤드 교수를 도와서 탐험을 지도하는 현장 조수, 또 한사람은 팀의 건강관리를 담당하는 의사, 3번째는 무선조종사, 그리고 4번째는 팀의 안전을 지키는 사람이다. 이들 팀의 구성원은 페루로 떠나기 전에 3개월간의 연습 기간이 주어졌다. 그들은 권총에 장전하는 법, 쏘는 법, 카누를 가누는 법, 빨리 달리는 방법부터 지도 그리는 법, 피라밋을 찾아내는 법 등을 배운다.

각 구성원은 각각의 전문분야의 훈련도 배운다. 예를 들면 의사는 반창고의 포장을 열기 위해 붙어

있는 빨간줄을 찾는 법부터 아스피린의 유아 개봉 방지뚜껑을 여는 방법까지 배운다. 무선조종사는 O-N-OFF스윗치가 어디 붙어 있는가, 「여기는……무엇무엇, 응답하라」「이상 …」등 발신, 수신의 방법을 배우고 경비원은 자동소총의 발포 방법등을 배우게 된다. 또 전 구성원은 이빨로 수류탄의 안전핀을 뽑는 방법과 스페인어로 물건값을 깎는 방법을 배운다.



연습 코스의 완료 후 팀은 페루의 아마존강 유역의 이퀴토스 (Iquiltos)로 간다. 그들이 필수품을 사들이는 자금에는 한도가 있지만 도시 "힘"을찾아내야만 한다. 아마존 장글에는 법같은 것은 아무것도 없다. 성공은 논리와 상식에 의해서만 이루어지는 것이다. 자금의 사용방법에 충분히 유의하여 꼭 필요한 물건이 나왔을 때 아퀴토스에 돌아오지 않으면 안된다는 것도 고려해야 한다. 탐험 예정지는 10군데의 장글 지도에 표시되어 있다. 하나의 구분 지도의 탐험이 끝나면 그 부분은 팀의 지도장에 영구히 남게 된다. 만약 한곳이라도 탐험하지 않았던 곳이 있으면 그 구분지도 전체를 잊게된다. 팀 구성원의 숙련도 및 에너지 레벨은 탐험의 성공과 밀접하며 원주민과의 싸움 기술도 큰 영향을 준다. 구성원의 레벨이 높아지면 높아질수록 지식이나 기능도 높아진다. 그 경향은 경비원이나 의사에게 있어서 특히 현저하다. 아퀴토스의 헬리콥터 회사는 2,000$로 팀을 베이스 캠프인 장글로 데려가 준다. 무선장치를 써서 오퍼레이터가 이 헬리콥터를 불러내는 것도 필요하게 될 것이다. 헬리콥터가 항상 안전하다고는 할 수 없다.(떨어질 때가 있다.)

주의 사항

1. 등이나 도구를 갖지 않고는 터널에 들어가지 말것.
2. 아마존 강가에서는 수영 엄금
3. 당기는 문이나, 상하로 트여져 있는 계단, 납관등은 어느 특정한 나침반의 방위각을 가리킨다.

게임의 사작

디스크 드라이브에 디스켓을 넣고 컴퓨터 스윗치를 ON한다. 타이틀 페이지가 나오면 스페이스 바아를 누른다. 게임 속행인가 신규 게임 시작을 할것인가를 물으면 그것에 답한다. 신규 스타트를 고르면 탐험의 구성원을 모으기 위해서 텍사스 니힐에 있게 된다.

스텝 1 ―프린트 대학에서 4명의 구성원으로 팀결정
스텝 2 ―아퀴토스에 가서 교역소에서 정비를 갖춘다.
스텝 3 ―보트를 타고 베이스 캠프로 간뒤 아마존강을 오른다.
스텝 4 ―장로 10곳의 탐험 예정 구역을 하나도 빠짐없이 조사하여 지도장을 만든다. 소지품이 모자라면 베이스 캠프로 돌아가, 아퀴토스에서 가져온다. 찾아낸 보물은 팔아서 장비품을 늘린다.
스텝 5 ―팀 구성원의 건강 상태가 좋고 장비도 충분하면 피라미드 아래에 있는 턴널 조사를 시작한다. 턴널속에 있는 관에는 수수께끼를 푸는 열쇠가 감추어져 있을 때가 있다.
스텝 6 - 턴널의 입구를 찾아낸다. 미로 지도를 만들고 감춰진 실마리를 찾아내어 잃어버린 도시로 가는 문을 발견하여 애로우헤드 교수가 바보가 아닌 것을 실증해 본다.

A. 프린트 대학에서는 최초의 옵션으로 삽화를 볼 수 있다. 처음 플레이 할 때는 YES라고, 2번째부터는 NO라고 대답한다. 게임을 시작할 때마다 선택할 수 있다. 다음은 새로운 게임을 시작하는가. 옛 게임을 시작하는가 선택해야 한다. 새로운 게임을 시작할 때에는 옛 게임의 옵션은 없어진다. 한번 없어지면 기록에서 완전히 지워져서 다시 불러낼수 없다. 난이도는 1~9까지 준비되어 있다. 1은 간단하고 숫자가 늘어남에 따라 어려워진다. 선택은 당신 자유이다.

B. 아퀴나스에서는 탐험의 프로그램을 검토한 후 교역소로 간다. 탐험의 일정을 조사할 때에는 정보가 표시된다. 가치 (Value)는 당신이 발견한 보물과 팔아버린 보물 등 모든 합계이다. "ER"은 발견한 보물, 탐험한 거리, 걸린 시간, 잃어버린 구성원이나 지나온 거리에 관련된 숫자로 되어 있다. 탐험의 속행에 있어서 어느 것이 가장 유효한가를 판단하는데 쓰인다. 교역소에서는 페드로 (Pedro)에게 보물이나 장비품류를 팔고 다른 물건을 구한다. 어떤것이라도 페드로에게 팔고 다른 물건을 구한다. 어떤것이라도 페드로에게 팔때는 반액이 되어 버린다. 각 의약품은 구성원마다 한사람에 대한 한번의 치료밖에 쓸 수 없다. 램프는 부서지는 경우도 있고 건전지는 소모품이다. 로우프는 갈라지고 식품은 먹어버리면 없어진다. 보트는 물속에 가라앉을 때가 있을 것이고 원주민은 말뚝으로 묶어 놓지 않는 물건은 어떤 것이든 훔쳐 버리니 이것들을 고려하고 나서 계획을 세운다.

추가 정보

C. 장글속에 팀을 있을때는 스크린 하부에 데이터가 표시된다. 왼쪽에는 탐험하는데 걸린 시일과 탐험한 합계 거리가 표시된다. 중앙에는 팀 구성원의 에너지 레벨이 표시된다. 오른쪽에는 움직임을 나타내는 키이가 표시된다. (I=윗쪽, J=왼쪽, K=오른쪽, M=아래쪽)

"N"을 누르면 자위치 측정장치가 움직이고, "C"를 누르면 캠프 도우드가 된다. 베이스 캠프 이외어딘가에 있을 경우를 캠프 모우드에서 다음과 같은 옵션이 가능하게 된다.

1. 무선으로 헬리콥터를 불러내서 베이스 캠프로 타고 간다. (단, 이때는 무선기와 무선 조종사에게 2,000$이 없으면 안된다)

2. 다치거나 혹은 병이 든 구성원에게 의료치료를 한다. (의사와 의약품을 가지고 있어야 한다) 한명의 구성원을 치료하는 데에는 의약품 하나가 필요. 탐험 구성원의 에너지 레벨을 볼 때에는 "D-&D"표시가 붙은 숫자를 보게 될때가 있다. 이것은 구성원이 받은 병이나 피해 점수이다. 만약 이것들의 점수가 의료치료에 거쳐지지 않으면 24시간 종료시에는 구성원의 에너지 레벨의 합계에서 뺀다.

3. 장비를 점검하는 일

4. 메시지가 표시되는 스피드를 변화시킨다. 메시지에 익숙해지면 읽는 시간을 줄이고 싶다. 처음에는 메뉴얼 모우드를 쓴다. 거기서는 키이를 누를때까지 메시지는 변화하지 않는다.

전후

D. 장글 및 상급 피라미드 레벨에서의 전후는 아래와 같다.

1. 보병전에서는 공격해오는 원주민의 수가 나타나지 않는다.

2. 원주민은 3단계로 공격해 온다.

처음에는 화살, 다음에 칼, 그리고 마지막에는 육박전이다. 각 구성원은 권총 (6발까지), 수류탄(가지고 있을 경우), 칼 (원주민과의 접근전이 벌어졌을 경우 20발까지 쓸수 있다) 수류탄은 자연히 폭발해 버릴 수가 있고, 구성원의 근처에서 쏘면 구성원의 혼란을 초래할 수가 있으니 사용에 주의한다.

마지막의 미로에서의 액션은 에니메이션화되어 있다. 구성원 중 단 한사람만 미로에 들어가는 것이 허락된다. 그리고 잃어버린 도시 "힘"으로의 입구을 찾아내야만 한다.

이 부분의 명령어

E－통로에 들어간다.

R－방향전환

S－보행 정지

W－보행 개시

V－벽면을 본다.

Q－미로를 떠나서, 나머지 구성원과 합류한다.

"Expedition Amazon"을 플레이 할 경우 시간은 항상 일정하게 경과하니 유의한다. "휴지"의 조정이 없으나 캠프 모우드에 들어가서 게임시간이 경과하는 것을 세울 수 있다. 그렇지 않으면 상처가 악화하거나 식료부족이 되거나해서 게임이 끝나버린다. 지도를 만든다. 피라미드 아래의 터널은 특히 위험하여 많은 함정이 숨겨져 있다. 지도의 도움이 꼭 필요하게 될 것이다.

게임속에 들어 있는 Instructions

이하는 「아마존 탐험」의 간단한 설명이다. 게임을 시작하는데 난이도를 물어오면 1～9의 번호로 답한다. 1은 비교적 간단하고 9는 아주 어렵게 되어 있다.

먼저 이퀴토스의 교역소에서 물건을 산다. 이 교역소의 주인은 아주 구두쇠 (수전노)인 아저씨이다. 이 이퀴토스에서는 당신 팀의 능을 평가한다. 다른 팀과 경쟁해서 플레이 하고 있을 때는 판정의 기준도 된다.

이 「ER」은 다음 수치로부터 계산된다.

A. 구역지도를 완성한 매수

B. 소비한 시간

C. 잃어버린 대원수

그리고 이 ER의 계산에는 「자금과 장비를 잘 쓰는 법」과 「위험을 피하는 기술」의 2가지가 가미됩니다.

처음 이퀴토스에 도착했을 때 당신은 권총과 칼과 자금을 가지고 있다. 단, 탄환을 사지 않으면 안됩니다. 한발에 2$로, 20발을 1팩으로 거래된다. 권총은 한번에 6발 쏠 수 있고 자동소총이면 탄환 장정할 것 없이 20발까지 쏠 수 있읍니다. 장글 속의 베이스 캠프는 아마존강의 강변에 있고 여기와 이퀴토스를 왕복하는 보트는 다른 장소엔 서지않는다. 즉 베이스 캠프 이외의 장소에서는 이퀴토스로 되돌아 가지 못한다. 만약 무선조종사가 건재하고 무선라리오가 있고 2,000$의 현금을 가지고 있으면 베이프 캠프까지 데려다 주는 헬리콥터를 고용할 수 있다.

베이스 캠프에 있을 때 메시지를 표시하는 시간을 바꿀수가 있다. 메뉴얼 모우드로 해 두면 스페이스 바아를 누를 때가지 메시지는 저장된다.

지도를 완성하기 전에 그 구역의 경계를 넘어가면, 그때까지 만든 지도는 모두 지워진다. 그 구역의 지도를 완전히 쓰고나면 처음으로 그 구역지도가 당신의 기록에 등록된다. 이 경우 건물의 내부등은 정확히 쓰지 않아도 된다.

충분한 경험을 쌓고 나서 자위치측위치 (LORA-N)을 입수하거든 「N」 Key를 누르는 것 만으로 현재 위치를 정확히 알 수가 있다.

FELONY (범죄)

머리말

경찰관 여러분.

도시의 범죄를 없애기 위해, 임무에 나서기 위해, 성공적인 임무수행을 위해, 나의 희망사항을 말해두고 싶다.

우리 시민들이 여러분에게 기대를 걸고 있으며, 주지사께서 내가 이 사건을 어떻게 처리할지 주시하고 계시다는 사실에 결코 부담을 갖지 말라. 걱정하지 말고 수사에만 전념하라. 다만 임무를 완수하지 못하면 승진하지 못할 것이다.

수사컴퓨터(Crime Computer)는 언제든지 쓸 수 있다. 컴퓨터는 사진기록을 보여주고 단서를 찾아내는데 도움을 주며, 검시(autopsy)와 실험결과(lab report)를 가르쳐 주고 피해자의 경력을 조사하는데에도 도움을 준다. 그러나 첫 사건에 뛰어들기 전에 수사에 따르는 규칙과 진행방법을 익혀두어야 한다. 무엇보다도 시민의 권리를 침해해서는 안될 것이다. 나는 이 흉악한 범죄들을 응징하는 방법에 있어서 어떤 난폭행위나 권리 침해가 없기를 바란다. 특히 지금은 선거 직전이기 때문이다.

자, 이제 수사에 나서자.

규 칙 Official Rules

수사관은 처음부터 시작해야 한다. 12개의 사건에는 사진기록(Case History)이 있다. 각 사건은 별도로 진행되며 각각이 하나의 게임이 된다. 게임의 목적은 각각의 사건을 헉슬리 경찰대(Huxley Police Force) 형사들 중에서 제일 먼저 해결하는 것이다. 프로그램 속에 모든 설명이 들어 있으므로 이 규칙은 수사를 돕기 위한 것이다.

프로그램·디스크가 로드되면 초기화면이 나타나서 사건 번호의 선택을 요구한다. 12개의 사건에는 각각의 번호와 그림이 있다.

사건의 이름은 다음과 같다.

사건 1 —크노소스의 석판 분실
사건 2 —교살된 사진사
사건 3 —두목의 죽음
사건 4 —프랭키·핑거의 은퇴
사건 5 —스테인드·글래스의 파괴
사건 6 —킹 피셔의 도난
사건 7 —샘·페리 살인
사건 8 — Bea 여왕
사건 9 —포브스 보고서
사건 10 —헉슬리 역의 살인
사건 11 —로슈타트 유괴사건
사건 12 —테러리스트

사건을 선택하면 헉슬리 경찰대의 전화가 울린다. 알려진 사실(사건 기록)들과 해결에 필요한 사항들이 디스플레이 된다. 이것은 한 번에 한 문단씩 진행된다.

단서·위치·해결방안등을 기록해 두어야 할 것이다. 사건 기록이 모니터에 스크롤될 때 중요한 사항과 해결에 필요한 정보를 적어둔다. 12개의 사건기록은 메뉴얼에 다시 쓰여져 있다. 언제든지 이것들을 다시 볼 수 있다.

사건기록을 보여주고 나면 컴퓨터는 몇명의 형사가 이 사건에 참여할 것인지 묻는다. 4명까지 참가할 수 있으며, 많은 수로 수사팀을 구성하기를 권한다. 형사의 수를 입력하고 나면 참가자 이름을 요구한다. Sherlock Holmes 보다 긴 이름은 받아 들여지지 않는다.

사건이 진행되면서 게임 시간이 가기 시작한다. 각각의 차례가 끝난 후 게임시계의 소요시간이 가장 짧은 형사가 다음 차례가 된다. 2명 이상의 형사가 같은 시간일때는 이름이 먼저 입력된 형사가 다음 차례가 된다.

한 사건의 해결시간은 수사 시작한날 밤 자정에 끝난다. 이렇게 되면 범죄는 다음의 도전자들이 나타날때까지 미해결 상태로 남게 된다.

단서의 발견-시간과 노력의 문제

각 차례의 처음에 형사는 7가지의 할 일이 제시된다.

사람들을 심문함(Interview People)

1,2,3번은 현재 위치에서 사람들을 심문하는 것이다. 이 옵션중 하나를 선택하면 컴퓨터는 단서(CLUES)책 속에 있는 해당 단서의 번호들을 보여준다. 플레이중인 형사만이 단서를 보아야 하며, 컴퓨터가 제시한 순서에 따라야 한다. 때때로 단서들이 서로 연결되어 스토리를 만든다. 순서를 어기면 더 혼란을 일으킬 수도 있다. 어떤 번호에는 단서가 없다.("No clue") 이것은 유용한 새 정보를 얻지 못한 채 시간만 낭비한 결과가 된다. 나타난 각각의 번호에 대하여 그 형사의 게임시계에 3분이 가산된다. 예를 들어, 4개의 단서를 얻으면 12분이 추가된다.

"99,99" 같은 번호가 나타나면 수사가 기본방향을 벗어나고 있다는 뜻이며 수사전략을 다시 생각해 보아야 한다.

물적 증거의 조사(**Examine Physical Evidence**)

4,5,6번은 현재 위치에서 물적 증거들을 조사하는 것이다. 이 옵션중 하나를 선택하면 역시 단서책 속에 있는 해당 단서의 번호들을 보여준다. 각각의 번호에 대하여 그 형사의 게임시계에 5분이 가산된다.

단서책은 플레이하고 있는 형사만이 보아야 하며 컴퓨터가 제시한 것만 보아야 한다. 단서책을 보는 시간은 최대 5분이 주어진다. 한번 책을 놓으면 다시 보지 못하게 하는 것이 좋다. 그러므로 기록을 해두는 것이 좋다.

대개의 경우 헉슬리 경찰서(Police Station)에 있을 때는 육군(Army)이나 F.B.I의 텔렉스를 이용할 수 있다. 이 정보들이 수사를 도와줄 것이다. 그러나 워싱턴의 자료를 점검하는데 시간이 소요된다. 따라서 수사를 계속하다가 보고서가 도착되었을 때 경찰서로 돌아와서 보는 것이 좋을 것이다. 돌아와서 "Telex" 옵션을 선택하면 보고서를 볼 수 있다.

다른 곳으로 감(**Go To Another Location**)

7번은 게임 지도 위의 다른 지역으로 이동하는 것이다. 이 옵션을 선택하면 컴퓨터는 위치가 문자로 표시된 게임지도를 볼 것인지, 지도를 보지 않고 바로 선택한 지역으로 갈 것인지 결정해 주도록 요구한다.

가려는 곳의 해당 문자를 입력하면, 소요시간이 게임시계에 가산된다. 가까운 곳은 몇분 밖에 걸리지 않지만, 마을을 횡단하려면 30분 이상 걸린다. 같은 곳으로 이동하는 데에도 교통사정·적색 신호등 느린 엘리베이터등 당신이 어떻게 할 수 없는 요소들에 의해 소요시간이 약간씩 다를 수 있다. 모든 수사의 목적은 범인을 찾아내고, 법정에서 유죄를 입증할 수 있는 충분한 증거를 수집하는 것이다.

게임시계에 20분이 경과되면 컴퓨터는 사건에 대한 해답을 낼 것인지 물어본다. 이 옵션은 자기 차례가 시작될 때만 선택할 수 있다. 물론, 시간을 많이 들일수록 사건을 더 자세히 알아볼 수 있다.(그러나 쓸데없이 시간만 낭비할 수도 있다)

사건을 해결하기로 선택하고 나면 동료에게 찾아낸 해답을 설명하고 해답(SOLUTIONS)책의 실제 해답과 대조해 본다. 사건 기록에서 요구한 모든 사항을 찾아냈는지 확인해야 한다. 해답책의 사건번호를 보고 찾아서 실제해답을 읽어 본다. 당신의 답이 조금이라도 틀렸으면 사건해결에 실패한 것이고, 게임에서 물러나야 한다. 다른 형사들은 정확한 해답을 찾아낼 때까지 계속한다.

당신의 답이 모두 정확하면 사건은 성공적으로 종

료되고, 당신의 해결을 동료들에게 말해 준다. 컴퓨터는 소요시간과 수사과정을 기초로 해서 탐정등급(Sleuth Rating)을 정해준다. 각 등급에 대한 설명은 사건기록 뒤에 설명되어 있다. 행운과 훌륭한 수사를 기원한다.

성공적인 수사를 위한 조언(Tips for Conducting Successful Investigations)

1. 헉슬리 경찰서는 2교대로 근무한다. 즉, 주간근무(Day Shift)와 야간근무(Night Shift)가 있다. 범죄가 주간근무 때에 신고되면 즉시 사건에 뛰어들게 된다. 당신은 범죄 현장에 가서 정보수집을 하게 된다. 야간근무 때에 사건이 발생하면, 그 때 근무한 형사가 수행한 수사기록이 다음날 아침에 당신이 업무를 시작할 때 제공된다. 이런 경우 검시보고서와 실험결과도 볼 수 있다.

2. 순서대로 플레이하라.

처음 사건이 뒤의 사건보다 덜 어려운 것은 아니다. 그러나 뒤의 사건에 있는 어떤 요소들은 앞의 사건에는 없다. 이런 것은 어떤 정보를 얻는 데에는 시간이 지연되는 것과 같은 요소들이 있다. 앞의 사건들의 해결 절차에 익숙해지면 뒤의 사건에서 어려운 점을 해결하는데 도움을 줄 수도 있다. 예를 들면, 당신은 범죄현장에 나가고 실험실 사람이 보고서를 "한시간 내에(Within an hour)"경찰서의 당신 책상에 놔두겠다고 말했을 경우, 당신의 게임시계에 45분 이상이 지나가야 당신이 보고서를 볼 수 있다는 것을 알게 된다. 또한 뒤의 사건들 중 몇개는 실험실에서의 분석에 중요한 증거가 되는 것을 찾아내야 하는 것도 있다. 예를 들어, 지배인의 침실을 수색해서 침대 밑에서 구두를 발견했을 경우, 그 구두에 대한 정보가 뒤에 받게 되는 실험보고서에 포함된다. 만약 지배인 침실을 수색하지 않으면 구두를 발견하지 못할 것이고, 이 때에는 실험보고서에 그 내용은 빠지게 된다.

경찰서(Police Station)의 모든 것을 활용하라.

경찰서에 있을때는 컴퓨터의 기록을 찾아 볼 수 있다. 이것은 범죄자나 용의자들에 대한 정보가 필요할 때 좋다. 그러나 보통 시민들에 대해서는 충분한 정보를 주지 못할 경우가 대부분이다. 동료 경관들이나 당신의 정보원인 터크(Turk)와 대화를 나누는 것도 좋다.

4. 주의깊게 수사계획을 세워라.

마이크로 폴리스에는 28개의 장소가 있고, 각각 문자로 표시된다. 다음 갈곳을 정할 때에는 지도를 점검하여 현재 위치로부터의 거리를 보라. 그 중요성이 비슷한 여러곳을 찾아갈 때는 가장 가까운 곳부터 가서 시간을 절약한다.

5. 꼭 심문해야 할 사람만 심문한다.

범죄 현장에 있는 사람은 누구나 좋은 증인이 될 수 있다. 이웃 사람이나 지나가는 사람이 본 것은 당신이 물어보기 전에는 알 수가 없다. 그러나 어떤 사람과 이야기하러 특정장소를 갔을 때에는 그곳의 모든 사람을 심문하거나 모든 물적 증거를 조사하느라고 귀중한 시간을 낭비할 필요가 없다. 하려던 일만 하고 떠나는 것이 좋다. 자신의 추리력에 의해 어떤 선택이 유용한 정보를 줄 것인가를 판단해야 한다. 반대로, 떠나기 전에는 그 장소에서 얻을 수 있는 모든 사실들을 모았는지 확인해야 한다. 너무 빨리 떠나면 나중에 다시 돌아와야 하므로 엄청난 시간 낭비가 된다.

6. 기록을 해야 성공한다.

기록은 어떤 수사과정에서든지 필수적이다. 중요한 사실과 당신이 찾아야 할 곳들을 기록해 두라. 당신이 지나온 곳과 가야할 곳도 계속 적어 두라. 찾아갈곳 옆에 그곳에서 찾아야 할 것을 써 둔다. 이렇게 하면 시간낭비나 쓸모없는 심문을 하지 않게 된다. 당신이 찾아낸 모든 정보는 어디서 얻은 것인지를 기록해 두라. 정보의 중요성을 알아보려면 그것을 어떻게 얻었는가를 보는 것도 필요한다. 심문한 사람들에 대해서도 기록해 두라. 말한 것, 어떻게 말을 하였는가, 다른 사람이 말한 것과 일치 또는, 반대되는지의 여부, 또, 그 말이 자기 자신을 지키기 위해서 한것인지는 당신이 판단해야 한다.

7. 수사기술을 발전시켜라.

성공적인 수사에는 직접 활동외의 것도 필요하다.

어렵고 복잡한 미스테리는 사람의 추리력이 필요하며, 그것을 시험해 본다.

이런 기술에는 어떤 것이 있는가?

A. 문제해결 : 당신이 찾아야 할 것을 정함으로써 문제에 접근하라. 빠른 시간내에 찾아낼 수 있는 전략을 세워라. 계획에 따라 순서대로 진행하라.

B. 논리 : 사건해결을 시도하기 전에 전체적인 윤곽을 파악하라. 어떤 단서가 필요없고, 어떤 것이 직접 해결에 연결되는 것인지 식별하라. 두뇌를 써라. 직관·상식과 함께 추리력을 최대로 발휘하기 위한 방법에는 다음과 같은 것들이 있다.

- ⊛핵심을 파악하라 : 누가, 언제, 어디서, 무엇을, 어떻게, 왜
- ⊛찾아내어야 할 것을 정하라.
- ⊛사실들을 찾아라.
- ⊛정보를 정리하라 : 관찰하고, 듣고, 기록을 잘하라.
- ⊛정보를 논리적으로 조합시켜라.
- ⊛당신의 정보를 알아보기 쉽고 이해하기 쉬운 형태로 표시하라.

이러한 기술들을 발전시키면 게임에서 뿐만 아니라, 실생활에서도 우수한 추리력을 갖게 될 것이다.

사건기록(**Case Histories**)

사건 1(Case 1)—크노소스의 석판 분실. The Missing Tablet of Knossos

해스킬 경사(Sgt ,Haskill)는 5월 5일 일요일 오전 11시 45분에 헉슬리 경찰서에 온 전화를 받았다. 머빈·H·바운즈(Mervyn H Bownes)박사는 헉슬리대학(Huxley College : D)의 고고학과 과장으로 그의 사무실에서 크노소스의 석판을 도난 당해서 당황하고 있었다. 그를 진정시키자 바운즈박사는 설명을 시작했다.

2년전에 바운즈는 크노소스 발굴을 지휘했는데, 그것은 크레타 섬에 있는 고대 미노아제국의 중심지였다. 3,000년전 화재로 불타버린 주택지를 발굴하다가 바운즈의 조수인 롤랜드·퍼니어(Roland Fournier)가 진흙 석판을 발견해 내었다.

이 석판에는 이집트 문자와 아직 해독되지 못한, 초기 미노아 문자인 리니어 A문자가 기록되어 있어서 매우 중요한 것이었다. 후기 미노아 문자인 리니어 B문자는 1953년에 해독되어 현재의 그리스 문자와 비슷한 것이 밝혀졌다. 이집트 문자를 기초로 초기의 리니어 A는 바빌로니아 문자와 관련있는 것이 확실해졌다. 이것은 크레타의 원주민에 대해 흥미있는 가능성을 제기하였다. 퍼니어는 금석학 박사학위 과정에 있었기 때문에 고대문자 해석을 연구한 결과로 이 석판을 알아볼 수 있었던 것이다.

바운즈의 전화는 경찰서장 토마스·사벨리코(Police Chief Thomas Sabeliico)를 찾는 맥휴시장의 다른 전화에 의해 여기에서 중단되었다. 바운즈박사의 아버지인 테더스(Thaddeus Bownes)가 맥휴시장에게 전화를 걸었다. 그는 헉슬리의 지도층 인사로서 헉슬리는 그의 조상인 에드가·헉슬리(Edgar Huxley)가 1875년에 만들었다. 테더스는 헉슬리 대학 이사장이며, 웨스트론 공원 협회 회장이고 시내에서 가장 많은 부동산을 소유하고 있었다.

테더스·바운즈는 맥휴시장에게 아들의 잃어버린 석판을 되찾기를 희망한다고 전화에서 말했으며 오후 5시의 뉴욕행 마지막 열차가 떠나기 전까지 해결해 달라고 하였다.

해야할 일은

1. 석판을 훔친 사람을 찾아내고,
2. 훔친 동기를 설명하고,
3. 석판이 있는 곳을 알아내는 것이다.

모든 플레이어는 오후 12시 10분에 헉슬리 대학(D)에서 시작한다.

사건 2—교살된 사진사(The Garroted Photographer)

해스킬 경사의 점심시간이 5분 남았다. 오후 1시 55분에 경찰서에서 전화가 왔을 때 그는 뉴욕·타임즈에서 최근의 이집트·요르단 평화 협상에 대한 기사를 읽고 있었다. 그는 나머지 5분도 시민을 위해 봉사하기로 하고 전화를 받았다. 코치맨 모델(Coackman Motel : H)의 주인이며 주간 매니저인 배리·수·마스덴(Bari Sue Marsden)이 203호실에서 살인이 났다는 신

고를 해왔다. 희생자인 리차드·젝코(Richard Jecko)는 객실담당 여직원인 매리·털리(Mary Tully)가 시트를 들어갔다가 발견하였다. 젝코는 지난 6년간 코치맨의 고정 손님이었다. 그는 애틀랜타에 본사를 두고 있는 패밀리·포토회사(Family Photo, Inc)의 사진사였다. 그의 담당구역은 록크랜드와 웨스트 체스터가 포함되어 있어서 6개월 정도마다 헉슬리를 지나다녔다. 그가 마을에 있을 때는 203호와 204호에 투숙해서, 시체로 발견된 203호에서 잠을 자고, 204호는 가족사진을 찍거나 주문을 받고, 사진을 보여주는 사무실로 이용하였다.

살인현장을 처음 보았을때 헉슬리의 검시 의사인 나이저(Nizer)박사가 도착했다. 리차드는 방 가운데에서 융단에 얼굴을 대고 누워 있었다. 그는 뒤에서 가는 줄로 목이 단단히 졸려서 죽었다. 그 줄은 목에 걸린채로 있었고, 머리는 부분적으로 깨어져 있었다. 마루에는 많은 피가 흘러져 있었고 카페트까지 젖어 있었다.

테디·베이어(Teddy Bayar)와 제크·쉴즈(Zeke Shields)라는 실험실 직원들이 구급차와 같이 도착했다. 나머지 박사와 그들은 한 시간내에 경찰서(I)에 보고서를 보내주겠다고 약속하였다.

해야 할 일은

1. 살인자를 찾아내고,
2. 당신의 결론을 뒷받침해 주고, 범죄방법을 설명해 주거나 살인의 동기나 기회를 말해줄 수 있는 세가지 단서를 제시해야 한다.

모든 플레이어는 코치맨·모텔(H)에서 오후 2시 5분에 시작한다.

사건 3 —두목의 죽음 (Death of a Fornt)

화창하고 따뜻한 5월 21일 화요일 오전 9시 15분에 해스킬 경사는 경찰서에 혼자 있었다.

사벨리코 서장은 대부분의 대원들과 함께 플랜터즈 레인(Planters Lane : Z) 1번지에 있었다. 어제, 익명의 전화가 와서 개축중인 그 건물위에 시체가 있다고 알려 주었다.

찰리·"더·토취"·들라코트(Charlie "The Torch" Delacourt)라는 희생자는 헉슬리 암흑가의 지배자인 "크레이지"·캐시·프랑코("Crazy" Cassie Franco)의 부하로 의심받고 있었다. 찰리는 방화죄로 세번 체포되었지만 유죄판결은 받지 않았다. 캐시는 곤경에 빠진 사업가들로 부터 방화 "주문"을 받고 찰리가 불을 질러준 것으로 생각되었다. 이제 찰리는 갱들의 처형 방식으로 죽었다. 그의 손은 등뒤로 묶여 있었고, 가슴에 문신이 새겨져 있었으며, 왼쪽에 총을 한 발 맞았다. 그의 시체는 플랜터즈·레인 1번지 뒤에 있었다. 찰리는 이틀전에 그곳에서 발생한 의심스러운 화재에 연관되어 있는 것으로 보였다. 그 건물은 최신의 방화 시설이 있어, 많이 타기 전에 소방서에서 도착했다. 따라서 건물은 피해를 거의 입지 않았다.

해스킬 경사는 버피·카탈로그를 보고 있었다. 지난 주말에 정원에 나무를 심었기 때문에 혹시 빠진 것이 있는지 확인해 보고 싶었다. 그때 전화가 울렸다. 둔한 목소리가 말했다.

"마리나(Marina : AA)에 있는 자기의 배 블라인드·레이디(Blind Lady)호에 가면 줄리안·북바인더(Julian Bookbinder)가 죽어 있을 것이다." 그리고 전화는 끊어졌다. 해스킬 경사는 즉시 서장을 불렀다.

해야 할 일은

1. 줄리안의 살인자를 찾아내고,
2. 두개의 살인 동기를 밝히는 것이다.

모든 플레이어는 오전 9시 25분에 플랜터즈·레인 1번지(Z)에서 시작한다.

사건 4 —프랭키·핑거의 은퇴 (The Retirement of Frankie Finger)

6월 11일 화요일의 조용하고 서늘한 밤 11시 8분이었다. 아침에 한냉전선이 지나가면서 비가 내렸고 1주일간의 더위가 끝났다.

맥컬리비 순경은 웨스튼·드라이브와 메인·스트리트 사이의 스테이션·드라이브를 순찰하면서, 차의 창문을 열어놓고 있었는데 4발의 총성이 들렸다. 메인·스트리트 반대편의 그로튼가(Groton Street)에서 난것 같았다.

경찰등을 켜고 메인·스트리트를 출발했다. 그로튼

가에 가까워지자 두 대의 차가 보였다. 한 대는 바로 그로튼가를 똑바로 달려갔고, 또 한대는 메인·스트리트로 돌아서 맥컬리비 옆을 지나갔다. 그는 그로튼가로 들어가 거리를 서서히 올라갔다. 듀베리의 술집(Dewberry's Wines and Spirits) 옆에 가자 주차장애 검은 것이 있었다. 10분 후에 톨랭키·핑거는 죽은 것으로 되었다. 사벨리코 서장은 당신이 오전 9시에 경찰에 도착했을 때 상당히 화가 나 있었다. 그는 회의를 열었다. "핑거의 살인에는 두가지 가능성 뿐이다. 첫째, 프랭키는 개인적인 이유로 살해되었다. 둘째, 프랭키는 그가 우리에게 밀고해 주고 있는 것을 캐시·프랑코가 알았기 때문에 죽었다." "만약 개인적인 이유라면 그놈을 찾아내어야 한다. 최소한 3가지 물적증거를 제시해야 한다." "캐시가 프랭키의 '은퇴'를 지시했다면, 그 일을 한 놈과 그 놈을 잡을 충분한 증거를 갖고 와야 한다. 이 명령은 절대다. 그리고 그에게 흥정을 해라. 캐시에 대한 증언을 해주면 기소하지 않고 새로운 신분을 보장한다고 하라. 성공하지 못하면 이 경찰대에 들어온 것을 후회하게 해 주겠다.

자, 빨리 나가!"

해야 할 일은

1. 사벨리코 서장이 제시한 조건을 만족시키는 것이다.

모든 플레이어는 오전 9시 15분에 헉슬리 경찰서(I)에서 시작한다.

사건 5 —스테인드·글래스의 파괴 (The Stained Glass Vandal)

6월 3일 일요일의 조용하고 흐린 오전 7시 45분이었다. 해스킬 경사는 일요판 뉴욕·타임즈에서 최근의 이집트·요르단 협상에 대한 내용을 읽고 있었다. 요르단이 이스라엘과 평화조약을 고려하고 있다는 것 때문에 여러가지 추측들이 나오고 있었다. 최근의 소문에 의하면 이집트·요르단·이스라엘의 경제협력체를 만들어 미국에서 기술·자본원조를 받는 협정이 맺어진다고도 한다.

P. L. O는 화가 나서 관련된 자는 모두 죽이겠다고 공언했다. 이때 조셉·모스코비스(Joseph Moscowitz) 율법사(Rabbi)에게서 전화가 와서 누군가가 벽돌을 던져서 베스·엘 유태인 센터(Beth El Jewish Center : Y)에 새로 끼운 스테인드·글래스 유리창이 깨졌다고 신고했다. 그의 말에 의하면 지난밤 무도회가 끝난 11시부터 아침 7시 30분 사이에 일어난 일 일것이라는 것어었다. 오늘 아침 관리원인 패트·머피(Pat Murphy)가 센터의 문을 그 시간에 열었다.

당신이 오전 9시 출근했을 때 서장이 불렀다. 그의 말은 "내가 헉슬리 경찰서장으로 있는 한 소수민족들에게(유태인, 카톨릭, 흑인, 스페인인, 동양인은 물론 화성인에게라도)공격이 있어서는 안된다. 벽돌 던진 놈을 잡아오면 내가 헉슬리에는 발도 못붙이게 하겠다." "지역의 불량배들을 컴퓨터로 확인하고 최근의 중동에서의 협정에 관한 각국의 반응을 F.B.I에게 확인하라. 베스·엘의 사람들이 협박장 같은 것을 받았는지 알아보라."

해야 할 일은

1. 벽돌 던진자를 찾아내고,
2. 동기를 설명하며,
3. 사건을 증명하는 물리적 증거 하나를 찾아야 한다.

사건 6 —킹 피셔 도난 (The Kingfisher Theft)

무서운 7월 12일 금요일 오전 10시 15분이었다. 해스킬 경사는 호수에 떠있는 공상을 하다가 깨어났다. 프래그런트·제이드식당(Fragrant Jade Restaurant : N)의 경리원인 잰·후(Jan Hu) 양이 도난신고를 해왔다. 식당 주인 수·리·첸(Su Li Chen)은 훌륭한 수정조각품들을 수집하고 있었다. 지난밤, 첸씨는 헉슬리 대학에 들어간 조카 톰·추(Tom Chu)를 축하하기 위하여 식당 위의 자기집에서 가족모임을 열었다. 여기에는 남자조카 데이빗·리(David Lee)와 형·리(Hyung Lee), 여자조카 쥬디·첸(Judy Chen)이 참석했다. 파티중에 누군가가 가장 좋은 수집품인 킹피셔를 훔쳤다. 후양은 다음과 같은 정보를 가르쳐 주었다.

톰·추는 삼촌 수·리가 키웠다. 톰의 아버지 쿠밍·추는 어머니와 함께 홍콩에서 미국으로 이민왔

다. 두 사람은 교통사고로 죽었다. 톰은 M·I·T 에 입학 허가를 받아서 좋아했지만 삼촌 수·리가 헉슬리 대학(D)에 가라고 고집했다. 톰은 식당의 웨이터 우두머리이다. 데이빗·리도 쿠·밍·추 삼촌과 살다가 그가 죽은 후 다른 삼촌인 수·리에게로 왔다. 수·리는 데이빗이 웨스트론·맬(WestroronMall:L)의 컴퓨터 가게인 컴퓨터·맬을 열도록 돈을 빌려 주었다. 그러나 데이빗은 삼촌 수·리에게 빌린 것을 갚은 후에 가게가 신통치 않아서 정리하고 있었다.

데이빗의 형제인 형·리는 쿠·밍·추가 뉴욕에 올 때 중국에 남아 있었다. 그는 중공이 미국에서 교육시키는 전문 인력으로, 가족 가까이에서 공부하기 위해 헉슬리 대학에 다니고 있다.

쥬디·첸의 아버지 탁·산·첸은 수·리의 형으로 원래 가족의 수정 수집품들을 물려받아야 했던 사람이다. 그러나 1948년에 공산당이 마을을 장악했을 때 탁·산은 의학을 배우러 영국에 있었고 첸이 땅을 지키고 있었다. 수·리는 가보를 공산당으로 부터 지키기 위하여 그것들을 훔쳐가 버렸다. 형제들이 미국에서 다시 만났을 때 수·리는 자기가 그것을 구했기 때문에 가질 권리가 있다고 주장하며 돌려주지 않았다. 쥬디는 지금도 그것을 못마땅하게 생각하고 있다.

해야 할 일은

1. 범인을 찾아내고,
2. 동기를 밝혀내고,
3. 킹피셔를 찾아내든가, 있는 곳을 알아내는 것이다.

모든 플레이어는 식당(N)에서 오전 10시 45분에 시작한다.

사건 7 — 샘·페리의 살인 (The Killing of Sam Ferry)

7월 24일 수요일의 날씨 좋은 오전 10시 였다. 해스킬 경사는 미국이 이집트·요르단·이스라엘의 협상을 추진하고 있는데 대하여 P.L.O가 잘 참고 있는 것을 칭찬하는 뉴욕·타임즈의 사설을 읽고 있었다. 타임즈는 미국이 중동의 여러 정부에게 이스라엘의 평화를 강요함으로써 중동의 안정을 해치고 있다고 비난했다.

이때 우들리·레이크 컨트리·클럽(Woodley Lake Country Club:B)의 지배인인 타일러·비숍(Tyler Bishop)에게서 전화가 왔다. 비숍씨는 클럽 회원이며 햄프턴·코트 프로페셔널·빌딩(Hampton Court Professional Building:E)에 개업하고 있는 치과 의사인 샘·페리가 살해되었음을 신고했다.

해야 할 일은

1. 샘·페리의 살인범을 찾고
2. 동기를 설명하며
3. 사건을 뒷받침하는 한가지의 물적 증거를 제시하는 것이다.

모든 플레이어는 오전 10시 30분에 컨트리·클럽(B)에서 시작한다.

사건 8 — Bea 여왕 (Queen Bea)

7월 30일 화요일 밤 11시 10분에 집으로 전화가 왔다. 사벨리코 서장의 전화였다.

비이·굿·바디 건강센터(Bea Goodbody Fitness Centers, Inc)의 회장이며 서장의 가까운 친구인 조앤·휘태커(Jo Anne Whittaker)가 살해되었다는 것이다. 비이·굿바디 회사는 코치맨·모텔(H)에서 총회를 열고 있었다. 저녁 일찍, 시상식을 겸한 만찬이 있었으며 조·앤은 만찬 후에 짧은 연설을 했고 밤 8시 30분에 행사는 끝났다. 조·앤은 부회장인 알·마르크스(Al Marx)에게 뜨거운 목욕과 사우나를 하러 웨스트론·맬(L)에 있는 굿바디 센터에 가겠다고 말했다. 밤 10시 30분에 맬의 경비원인 제임스 베일리(James Bailey)는 순찰중에 센터안에서 불빛을 보았다. 센터는 여름 동안에 화, 목요일 밤에는 문을 닫기 때문에 그는 놀랐다. 또 평상시의 닫는 시간보다도 30분이 지나 있었다.

그가 불빛을 찾아가니 조·앤이 사우나에서 죽어 있었다. 그녀는 몸에 꽂혀있는 단검으로 여러번 찔려 있었다. 단검은 가라데실에서 무기 전시 케이스를 억지로 열고 꺼낸 것이었다. 서장은 내일 아침 9시에 조·앤의 가족에게 조의를 표시하기 위해 스테이션 드라이브(P) 593 번지로 오라고 말했다.

해야 할 일은

1. 살인자를 찾고
2. 동기를 설명하며
3. 사건에 부합되는 세개의 단서를 제시하는 것이다.

모든 플레이는 다음날 아침 9시 10분에 휘태커의 집(P)에서 시작한다.

사건 9－포브스 보고서 (The Forbes Report)

헉슬리의 유일한 주간 신문인 헉슬리·쿠리어(Huxley Courier)가 8월 13일 화요일 아침에 배달되었다. 해스킬 경사는 그가 경찰에 들어오기 2년전인 6년전에 일어났던 사건을 생각나게 해주는 클리포드·웨더스(Clifford Weathers)에 대한 기사를 읽고 있었다.

클리포드는 아내 클라리사(Clarissa)와 6개월된 딸 니나(Nina)와 함께 헉슬리에 이사왔었다. 클리포드는 새 컴퓨터의 프로그램을 위해서 유니온 금융(Union Savings and Loans)이 고용하고 있었다. 이사온 직후에 클리포드는 클라리사에게 10만불의 생명보험에 가입시키고, 집도 시세대로 보험을 들었다. 보험이 계약된 일주일 후에 그의 집에 불이났다. 클리포드는 니나를 안고 탈출했지만 클라리사는 불속에서 죽었다.

소방서는 방화라고 단정했다. 클리포드가 두 개의 큰 보험에 들었고, 아마도 새로 이사온 흑인이었기 때문에, 계획적인 살인으로 유죄판결을 받고 종신징역에 처해졌다. 두달전에 톰·웰커(Tom Welker)라는 떠돌이가 F.B.I에 나타나서 지난 7년간 전국에서 39개의 방화를 자수했는데, 그 중에는 웨더스 집의 불도 포함되어 있었다. 클리프·웨더스는 지지도 않은 죄때문에 6년을 복역하고 석방되었다.

오전 8시 15분에 헉슬리 대학 코치인 레온·스크러그스(Leon Scruggs)에게서 전화가 왔다. 그는 대학 운동장(V)의 1/4마일 트랙에 시체가 있다고 신고해 왔다. 코치는 살인같이 보인다고 말했다.

해야 할 일은

1. 살인자를 찾아내고,
2. 살인 동기를 설명하는 것이다.

모든 플레이어는 오전 8시 45분 헉슬리 대학 운동장(V)에서 시작한다.

사건 10－헉슬리역의 살인 (Murder at Huxley Station)

필·브로드(Phil Broad) 순경은 가을이 시작되는 8월 29일 목요일의 오전 2시에 통상적인 순찰을 하고 있었다. 그로튼가를 내려가 동쪽을 향하고 있을 때, 역의 주차장에서 철도에 가장 가까운 구석에 차 한 대가 있는 것을 보았다. 청소년들이 주차하고 있기에는 너무 늦은 시간이고, 첫 차를 타는 사람이라면 너무 이른 시간이었다. 그는 조사해 보기로 했다. 오전 6시에 서장에게서 전화가 와서 즉시 역으로 나오라고 했다. 헉슬리의 재정 감사관인 봅·오닐(Bob O'Neil)이 통근자용 주차장에서 두 눈 사이에 총 한발을 맞고 죽었다. 오전 6시 30분에 역(C)에 도착하니 이미 시체는 치워졌고, 서장이 그의 차로 가고 있었다. 서장은 오닐의 가족에게 소식을 전하러 포토크가(Portock Street : S) 3번지로 가고 있었다. 떠나기 전에 서장은 당신에게 다음과 같이 말했다.

"자네도 봅이 새 도시계획용의 공금을 유용한 혐의로 주 검찰청의 수사를 받고 있었다는 것을 알고 있을 것이다. 나는 오닐의 포켓에서 이 쪽지를 발견하였다." 서장이 보여준 쪽지에는 손으로 쓴 다음과 같은 내용이 있었다. "나는 너를 매장시킬 정보를 가지고 있다. 자정에 헉슬리역 주차장에서 만나자, 철도에 가장 가까운 북서쪽 구석에 주차하라." 서장은 쪽지를 도로 가져가며 말했다. "우리의 지도급 인사들중 몇 명이 이번의 주 정부가 수사 때문에 곤란을 겪고 있으니, 조심스럽게 일해야 한다. 당신의 임무는 다른 말썽없이 살인범을 찾아내는 것이다." 서장은 차 바퀴뒤에서 몸을 움츠렸다. "조심해서, 누구도 자극해서는 안된다."

해야 할 일은

1. 살인자를 찾아내고,
2. 동기를 설명하는 것이다.

모든 플레이어는 오전 6시 45분에 헉슬리역(C)에서 시작한다.

사진 11 －로슈타트 유괴사건 (The Rothstadt Kidnapping)

9월 13일 금요일 오후 4시 15분이었다. 해스킬 경사와 맥컬리비 순경은 이스라엘·이집트·요르단 사이에 막 조인된 협정에 대해 얘기하고 있었다. 두 사람은 대통령이 큰 정치적 업적을 이룬데 대해 동의했지만 맥컬리비는 모든 것이 언제 무너질지 모른다고 생각하고 있었다. 시리아와 P.L.O는 보복을 다짐했다. 미국과 이집트는 피의 댓가를 치를 것인가! 해스킬이 반대 의견을 말하려하는데 전화가 울렸다. 네이던·로슈타트(Nathen Rothstadt)가 서장을 찾았다. 5분 후에 서장이 나왔다. "자네 두 사람이 세계문제 해결을 끝냈으며 이제 일을 좀 하자." 서장은 해스킬에게 말했다. 근무중인 전원을 15분 내로 수사반에 모아라. 네이던의 14살짜리 아들 다니엘(Daniel)이 유괴되었다."

4시 35분에 서장이 브리핑을 시작했다. "모두 잘 들어라. 오늘 오후 3시 30분에 레이첼·로슈타트는 자기 아들을 데리고 있다는 사람의 전화를 받았다. 그는 소액권으로 표시가 없는 지폐 50만달러를 요구했다. 그는 돈을 전달하는 방법을 오늘밤 9시에 다시 전화로 알려 주겠다고 했다. 그녀는 9시에 다니엘과 직접 통화해서 살아있는 것을 확인해야 돈을 주겠다고 말했다.

그놈이 전화를 끊자마자, 로슈타트 부인은 맬(Mall:L)에 있는 비디오 상점에 전화하였다. 다니엘은 3시 15분에 그곳에서 친구와 만나기로 했다. 그녀는 다니엘을 알고 있는 주인 샐로·림스키(Salo Rimsky)에 물어보았으나 다니엘은 없다는 것이었다. 이어서 그녀는 유니온 금융(M)에 있는 남편에게 전화하였다. "금요일에는 보통 오후 6시까지 문을 열고 있지만 지금은 언제 나갈지 알 수가 없다." 서장은 잠시 멈추고 경찰관들을 둘러 보았다. "오늘밤 9시까지는 다니엘이 건강하게 살아 있어야 유괴범에게 50만달러의 가치가 있다. 9시가 지나면 그는 자신을 알아보는 유일한 그 아이를 없애버려도 손해 볼 것이 없다. 따라서 아이를 산 채로 구경하려면 오늘밤 9시까지 찾아야 한다. 자, 빨리 나가서 찾아봐.

해야할 일은 다니엘·로슈타트가 있는 곳을 찾아내는 것이다.

모든 플레이어는 오후 5시에 로슈타트 저택인 레이크뷰·드라이브(Q 1번지에서 시작한다.

주의 : 이 게임은 죽었든지 살아든지 간에 한 사람의 플레이어가 다니엘을 찾을 때까지 계속된다.

게임 12 －테러리스트 (The Terrorist)

9월 17일 화요일의 서늘한 오전 8시였다. 해스킬 경사는 P.L.O의 유엔 대표가 지난 금요일에 체결된 이스라엘·이집트·요르단 경제협정에 대하여 피의 보복을 선언한 후에 총회에서 기립박수를 받았다는 기사를 읽고 있었다. 이때, C.I.A의 저스틴 윌리암스(Justin Williams)에게서 긴급 전화가 걸려 왔는데, P.L.O내의 가장 유능한 스파이로부터 정보를 입수했다는 것이다. 4개의 무선조종 폭탄이 "영국인(The Englishman)"이라는 암호명을 가진 P.L.O테러리스트에 의해 헉슬리주위의 여러곳에 설치되었다는 것이었다. 오늘 오후 4시 30분에 그는 4개의 폭탄을 모두 폭발시킬 무선 신호를 보내게 되어 있었다.

F.B.I는 뉴욕시의 폭발물 제거반으로 가서 폭약 냄새를 맡을 수 있는 개들을 데리고 올 것이다. 두대의 헬리콥터가 개들과 훈련사들을 헉슬리로 실어오기 위해 대기하고 있다. 지금 완전한 자료가 텔렉스로 들어오고 있으며 10분내로 볼 수 있을 것이다.

해야 할 일은

1. "영국인"이 누구인지 밝혀내고,
2. 그가 가진 송신기와 네개의 폭탄을 모두 찾아내는 것이다.

모든 플레이어는 오전 8시 30분에 헉슬리 경찰서(I)에서 시작한다.

▶ 냄새를 맡는 개가 없으면 폭탄을 찾을 수 없다.

▶ 폭탄이 한 개라도 터지면 게임은 끝나며, 아무도 이긴 사람이 없게 된다.

▶ 모든 플레이어는 각각 네 개의 폭탄을 모두 제거해야 한다.

탐정등급 (Sleuth Ratings)

1. Clairvoyant (천리안을 가진 형사)—이 범죄를 이렇게 빨리 해결한 것은 초능력을 가졌거나 속임수를 쓴 것 같다. 혹시 공직에서 일한 적이 있는가?
2. Inspired Investigator (천부적인 수사관)—기록적인 시간내에 사건을 해결하였다. 그러나 혹시 충분한 수사를 하지 않았는지도 모른다. 주의하라!
3. First Class Detective (일급형사)—기록적인 시간내에 사건을 종결지음으로써 경찰학교의 이름을 빛냈다. 축하한다! 당신은 추리의 대가이다.
4. Veteran Police Officer (베테랑 경관)—잘했다! 신중하게 하면서도 빠른 시간내에 해결하였다. 내일 아침 출석 점검시에 도너츠 두개를 먹어도 좋다.
5. Professional Detective (직업형사)—잘했으나 아직 뛰어난 것은 아니다. 너무 신중했던 것 같다. 파일 정리같은 것을 한번 해보는 것이 어떨까?
6. Cop On The Beat (순찰경찰)—경찰대에서 몇년만 더 있으면 충분한 훈련을 쌓아 일급 형사가 될 수 있을 것이다. 그러나 지금은 아직 미숙하다.
7. Rookie Cop (신참경관)—잘못된 과정을 너무 많이 거쳤다. 다음에는 좀더 선택을 잘해야 할 것이다. 가서 샤워나 하시오.
8. Raw Recruit (경험없는 신입생)—기록을 잘하고 주의해서 읽어보라. 심문하고 수색할 것을 잘 선택하라. 시간을 끌지 말라!
9. Cop In Training (교육중인 경관)—너무 많은 시간을 소비했다. 그 동안 2차 대전이 한번 지나갈 수도 있겠다.
10. Off Duty Cop (물러난 경관)—다음에는 당신이 무엇을 하고 있는지 잘 생각해 보라. 문제 해결의 가장 좋은 방법을 찾아내도록 노력하라. 경찰차 사이렌이나 울리고 다니지 않도록 하라.
11. Unfit Investigator (자격없는 수사관)—출신이 어디인가? 나무에 올라간 고양이나 내려주고 주차 위반 딱지나 떼는 것이 좋겠다. 형사로서는 낙제점이다.
12. Total Turkey (멍청이)—할 말이 있는가? 여기 20달러 있으니 간이음식점에 뛰어가서 먹을거나 좀 사가지고 오라.

해결 (Solutions)

사건 1—크노소스의 석판 분실

1. 범인은 돌랜드·퍼니어이다.
2. 동기는 다음 두가지이다.

a. 그는 크노소스의 석판을 위조하였다.

b. 그는 커나드(Cunnard) 박사가 자기 측정 기술로 가짜를 밝혀내기 전까지 그것을 없애버려야 한다.

3. 퍼니어의 정원에서 문글로우 장미꽃(Moonglow Roses)앞에 묻혀져 있는 석판 조각을 찾아내야 한다. (정원만을 지적하는 것으로는 불충분하다)

사건 2—교살된 사진사

1. 살인자는 클리프·모간(Cliff Morgan)이다.
2. 다음 5개의 단서중 3가지를 밝혀내야 한다.

a. 클리프의 키는 5피드 5인치, 리차드·잭코는 5피드 10인치이다. 검시보고서에 의하면 범인은 피해자보다 키가 약간 작다.

b. 범행은 오후 12시 30분~1시 30분 사이에 이루어졌다. 그 시간에 클리프는 자기 가게에 없었으며 아무도 본 사람이 없다.

c. 잭코는 높은음 E의 스틸·기타용 줄로 죽었다. 그 줄은 클리프의 서랍에서 발견된 줄들과 같은 것이다.

d. 살인자는 육군의 특수 부대원들이 배우는 기술로 범행을 하였다. 클리프는 월남에서 그린·베레 대원이었다.

e. 클리프는 2년동안 공갈범에게 돈을 주어 왔

다. 그의 아내는 얼마전에 골수암으로 죽었기 때문에 그는 이제 사진에 대해 걱정할 필요가 없는 유일한 협박 대상자이다.

사건 3 —두목의 죽음

1. 줄리안의 살해는 캐시·프랑코의 짓이다.

2. 동기는 다음 두 가지이다.

a. 캐시는 찰리를 죽이라고 지시한 불라디미르·체르마크(Vladimir Cermark)에 보복하려고 했다.

b. 캐시는 체르마크의 하수인인 줄리안을 죽임으로써, 체르마크의 플랜테이션사(Plantation Corporation)가 플랜테이션·클럽을 열어서 세력을 확장하는 것을 막을 수 있고 헉슬리에서 경쟁상대를 없앨 수 있을 것으로 기대했다.

사건 4 —프랭키·핑거의 은퇴

1. 안젤로·토디너(Angele Tordiner)가 사벨리코 서장의 흥정에 응하지 않을 수 없을 정도로 충분한 단서를 찾아야 한다.(단서 622번) 토디너는 캐시에 대한 증언을 해주는 댓가로 자유와 새 신분을 보장 받기로 했다.

사건 5 —스테인드·글래스 파괴

1. 벽돌을 던진 것은 조·랜더스(Joe Landss)이다.

2. 그의 동기는 스테인드·글래스에 신성모독의 그림이 그려져 있다고 생각한데서 오는 분노 때문이었다.

3. 조의 구두에 흙이 묻어 있는 것을 발견해야 한다. 실험실 보고서에서 그 흙은 사원 서쪽의 흙과 일치하며 구두도 현장의 발자국과 일치하는 것이 편성되어야 한다.

사건 6 —킹 피셔 도난

1. 범인은 선·윙(Hsun Wong)이다.

2. 그는 아직도 중공에 있는 가족들을 보호하기 위해 킹피셔를 훔쳤다.

3. 도난당한 수정은 헉슬리에 없으며 지금은 북경으로 운반되는 도중에 있음을 알아내어야 한다.

사건 7 —샘·페리의 살인

1. 살인자는 타일러·비숍이다.

2. 그의 동기는 자기 딸 쉐리(Sheree)가 마약 중독자가 된 것은 페리 때문이라고 생각했던 것이다.

3. 현장에 발견된 콘택트렌즈가 타일러의 것임을 밝혀내어 그가 현장에 있었음을 입증해야 한다.

사건 8 —비이 여왕

1. 살인자는 에델·코카스카(Ethel Kokaska)이다.

2. 동기는 조·앤이 에델이 크게 성공시킨 회원모집 광고계획에 대한 모든 업적을 알·마르크스의 것으로 해 버렸기 때문이다.

3. 다음 세 가지 단서와 그에 맞는 증거를 찾아야 한다.

a. 살인자는 샤워실 속에 갈색 머리카락을 남겼다. 에델은 갈색머리이다.

b. 살인자는 오른손잡이이다. 에델은 오른손잡이이다.

c. 전시용 케이스는 도구를 이용하여 억지로 열었다. 그 흠집은 평행으로 1.5인치 간격이었다. 에델의 트렁크에서 발견된 타이어의 테에도 평행으로 1.5인치 간격의 흠집이 있었다.

사건 9 —포브스 보고서

1. 살인자는 톰·베이더스(Tom Baders)이다.

2. 그의 동기는 르로이·포브스(Leroy Forbes)가 베이더스의 아가씨 한 명을 때려서 입원시켰기 때문에 보복한 것이다.

사건 10 —헉슬리 역의 살인

1. 살인자는 롤랜드·퍼니어이다.

2. 동기는 그의 아내 레슬리(Leslie)가 봅·오닐과 관계를 가지고 있다고 생각했기 때문이다.

사건 11 —로슈타트 유괴사건

1. 장소는 플랜터즈·레인(Z) 1번지이다.

사건 12 —테러리스트

1. "영국인"은 스테이시·맥브라이드(Stacy Mc Bride)이다.

2. 찾을 것은 다음과 같다.

a. 송신기 폭탄이 있는 곳은 다음과 같다.

b. ⊛시청건물 (Municipal Building : J) 보일러실

⊛은행(M)의 지하실(vault)

⊛유태인 센터(Jewish Center : Y)의 유태인 학교 교실.

⊛이집트의 국가소유 건물(Egyption Country Estate : BB)내 보안실(Security Room)

CLUES

1. No, I don't have any idea who he was. I don't even think I've seen him before. Sorry.
2. There's no mystery about why poor Frank was here last night. He was my partner. He told me he had a little bookkeeping to catch up on. He said he would be finished about eleven or so.
3. It's easy to check. We know the orientation of the Earth's magnetic field when the tablet was supposedly fired. I'll simply compare that to the orientation of the metal in the clay.
4. Vladimir Cermak—prominent underworld figure in Albany. Got his start selling drugs to minors. Two arrests, no convictions. Has lately developed strong political connections.
5. I've been the Fragrant Jade cashier for two years now. I know how close to bankruptcy Mr. Chen is.
6. No clue.
7. The .38 caliber revolver you found on the tracks was used to kill Robert O'Neil.
8. It was my idea to have our own temple here in Huxley. Now, with Rabbi Moscowitz and the new Board members, it's just not what I wanted it to be.
9. Your dog locates one of the bombs.
10. Hey, what's the big deal? So, I spent the night with Dick. I mean, I'm sorry he's dead, but I don't know who killed him.
11. Ned Cracchiolo—worked for "Crazy" Cassie Franco. When Cassie was sent to jail, Cassie's brother, Tony, took control of Cassie's interests. Ned now works for Tony Franco.
12. Yes, I left with Judy. No, she wasn't carrying anything, not even her pocketbook. I remember because she had left it in my car.
13. Well, she had to have an abortion because of law school and Julian dumped her and ended up married to Amy. I think I would check Ms. Salpeter very carefully. You know what they say about a woman scorned.
14. I drove our cultural attaché here from New York City this morning. We left our embassy at 9:15.
15. Aside from his wallet, the only thing he had on him was a key ring with four keys on it.
16. I just heard about what happened to poor Mr. Finger. That's why I called the police.
17. Not at all like her daughter, Ruth. I went out with Ruth a few times, but all she ever did was put down Jo Anne. I got pretty tired of it.
18. No clue.
19. You see a flash of light reflecting off something in the grass near Sam's body. You find a blue-tinted contact lens which you send to the lab.
20. I was Mayor McHugh's guest all day yesterday. I let Mr. Szabo have my car for the day. It was his day off and he had some errands to run.
21. Simon Hindelly's name appears once or twice a month over the years. His name only shows up on weekends when Gamal Naguib, Egypt's U.N. Delegate, is in town. Hindelly is a professor at Huxley College (D).
22. I had lunch with Phil Saint-Cyr. We left here around noon and got back around 1:15. I was with him the whole time.
23. I was surprised when Al went to work for Jo Anne Whittaker. He never believed that women had any place in business.
24. I haven't heard anything about any threatening letters. Perhaps Sadie, in the office, or Mark Fink, our president, can help you on that.
25. I'm certainly not a well-known person outside of Huxley. So, I'm assuming that the kidnapper either lives or works in Huxley and that's how he became familiar with my family and me.
26. My cousin, Tom, can verify that because we left together. And, of course, I can verify that Tom had nothing with him when he left, either.
27. The tire treads on his car match those in the photograph the lab gave you.
28. Is there a law against me keeping bricks in a train station or something?
29. Wha? You think I killed this Forbes guy? Well, maybe I did. But, if I did, there ain't no way you're ever gonna prove it. So beat it, cop.
30. No clue.
31. If the price was high, that's too bad. As long as the town insisted on building on that land, they were going to pay my price. As for bribing Bob O'Neil, why should I?
32. If that dead guy really was an arsonist, maybe somebody didn't want a new club in town, you know what I mean?
33. After the dinner, I was damn well upset. I had spent six months working on an ad campaign which was very successful.
34. You recognize one of the men immediately. It is Phillip Saint-Cyr, the bank manager.
35. No, I don't know anyone there. Yeah, I say "hello" to the cook, Sammy, and "hi" to a couple of the guards on the way in and out. But that's it.
36. I would say both Joe and I feel very strongly about the drift away from orthodoxy that the Board of Directors has allowed.
37. Bailey swore he'd get even with me one day. Perhaps this is what he had in mind. He could have made a copy of the key to my office, and only someone with a key could have gotten in.
38. Then there's this woman jock, Jan Valmar. She's a coach over at Huxley. She's always hanging around the athletic field (V). And, of course, he was making it with his dental assistant, Gloria somebody.
39. I got here about ten after three. I guess I got some quarters from Mr. Rimsky and started playing. Danny never showed up. I figured something came up and he couldn't make it today.
40. I was really sorry to hear about poor Frankie. He was an alright guy. He'll be missed.
41. Dr. Mervyn Bowles owes me fifty thousand bucks. But he don't got it, see? He went through his old lady's money already.
42. A lot of people underestimate Mervyn. Believe me, he's one of the few people in the field with the skill to fool me with a forgery.
43. Yes, I left the table during dinner. I left once. I had to go to the bathroom.
44. The contact lens you find on the tea belonged to Jan Valmar.
45. No clue.
46. Forbes died sometime between 6:15 A.M. and 6:45 A.M. on Tuesday, August 13th.
47. There is a lot of very fancy electronic equipment in both the car and the trunk. You send it all to the lab.
48. Judging by the marks which show how the blood pooled in Delacourt's body, I would say he was definitely killed somewhere else, then his body was dumped in the yard where it was found.
49. I heard four shots and then I saw Randy running up the street.
50. Frederick Winkle, ticket agent at the Huxley Station (C), is a known member of the local Ku Klux Klan. He is suspected of being the local High Wizard.
51. It's a funny thing. Men all adored Jo Anne, but she never got along with women. In fact, I could name a few who really seemed to hate her.
52. Then there's the banker, Nathan Rothstadt, who got all the town's business from O'Neil. Rothstadt charged Huxley ½% more interest than the going rate. O'Neil got a large low-interest loan out of the deal.
53. And I'll tell you this, those Nazis were mean suckers. I've always been glad I managed to get a couple with my bare hands, you know?
54. Daniel was going to the Video Arcade in the Mall (U) to meet his friend Jamie. That's Jamie Wells, Daniel's best friend. Jamie lives across the street at 2 Lakeview Drive (R).
55. So you got a cop who says he was here drinking and didn't see me show up until 11:30. So you got a drunk cop who don't see straight.
56. Yes, my daughter Mitzi is here today. She's aboard our sloop, Huxley Lady. It's moored right over there. And that's my daughter.
57. I checked that system myself, this morning. It was working fine.
58. You find the missing Tablet of Knossos, smashed to pieces, buried in front of the Moonglow Roses, right where the gardener showed you the turned earth.
59. The Plantation Corp. was Mr. Bo-Linder's latest project. A group of Albany investors contacted him. They wanted to open a private club here in Huxley and they wanted him to represent them.
60. He was charged with aggravated assault against Tanya Hyde. Judge Shelton Bibbs sat on the bench for his case.
61. No clue.
62. Yes, that's the man I saw with Daniel Rothstadt. This man ... Salo Rimsky.
63. I've got no complaints. Aside from Sadie in the office, I'm treated pretty well here. Of course, she's sour enough to curdle milk.
64. Not only must every visitor sign in and out, but we use extensive anti-electronic surveillance methods here. We also have the entire estate checked for bugs once a month.
65. As a matter a fact, I did spend the night with Rita. We went to the movies and it didn't let out until sometime after eleven.
66. Naturally, there was a scene. Dell called Jecko scum and told him if he ever went near his sister again, there'd be trouble.
67. Yeah, I once did time. But, that was almost 30 years ago. I got help from the prison shrinks and I've never been in trouble since.
68. You send the prints to the lab for comparison with the prints they had found on the display case.
69. Sean is a sweet man. He wouldn't hurt a fly, unless it interfered with his political career. When it comes to getting re-elected, Sean would do literally anything.
70. As for its value, there are collectors, both amateur and professional, who would pay a lot of money for the genuine Tablet of Knossos. My point is, it could be anywhere.
71. You got lucky with that contact lens you sent us. It's a silicone/acrylate lens, which means it's a Polycon lens, made by Syntex.
72. The living room is small, but neat. In one corner there is a desk.
73. No clue.
74. In the trunk, you find a tire iron with two fresh scratches on it. The scratches are about 1½ inches apart and parallel.

75. Vladimir is friendly with a syndicate that's interested in opening a club at 1 Planters Lane (Z). If we can show them some flexibility, Vladimir promises us $5 million in state aid, via Senator Wyler here.

76. To tell you the truth, I never liked Ned that much. He worked for that gangster, Cassie Franco. But, I guess with all your files and computers, you cops know more about him than I do.

77. I explained the law to Barbara, then told her not to worry. We could consider it an accidental death and everything would be fine. She refused adamantly.

78. Cliff Weathers is a good, decent human being. He's already been imprisoned once for a murder he didn't commit. If I were you, I'd be damn sure of my facts before trying to charge him with murder again.

79. He set me up. First he introduces me to this terrific looking chick, Gillian something. She comes on a little, I react like a normal man and the next thing I know, it's picture book time.

80. I still have a family in Mainland China. Hyung Lee told me what would happen to them if I didn't cooperate.

81. Where was I last night? Well, if you must know, I had a date with Bari Sue Marsden. She owns the Coachman Motel (H) here in Huxley.

82. Yes, Gloria has been here since eight o'clock this morning. She's here every day except Monday. That's her day off.

83. If he were in town, I'm sure he would tell you I'm quite incapable of violence. But, as he's not here, feel free to check anything you feel you have to check.

84. No clue.

85. I don't blame you, but I do wish you policemen had never found that stupid missing tablet. That childish prank cost Roland his job and his professional reputation.

86. I'll tell you right now, Jimmy Bailey is one of my best people. He's reliable and honest.

87. I would say he probably died sometime early this morning, between one and six. I'll know better after I've done the autopsy.

88. Salo asked Jamie when Daniel was coming and Jamie told him Daniel was supposed to have been there by 3:15. This was at a quarter to four.

89. What can I say? My husband, Alex, and I talked it over. We agreed that when the pain was too much for him, he would take an overdose and I wouldn't interfere.

90. Yes, Phillip and I did have lunch together. But he only stayed for fifteen minutes and then left to do some shopping.

91. The weapon found in Randolf Dewberry's desk drawer is not the murder weapon.

92. Besides, it's hard to hate someone you understand. Jo Anne had clawed her way to the top in a man's world. She was afraid some other woman would do the same and push her off the top.

93. The baseball bat found at the scene of the murder was definitely used to kill Leroy Forbes.

94. I am very angry with Miss Hu for involving the police in this family matter.

95. Jecko was murdered between 12:30 and 1:30 this afternoon. The technique used is taught by the army to special commando-type units.

96. My parents are both dead. My father was a doctor. My mother was a nurse.

97. Dr. Perkins always comes to the clubhouse to call his answering service at that time. And always before starting the sixth hole.

98. There's no doubt that McHugh was going to take a fall along with O'Neil. And McHugh knew it. Yes, he'd kill to stay on as Mayor.

99. No clue.

100. I was supposed to meet Danny at the Arcade around a quarter after three, but he never showed up. I figured his mom had something she wanted him to do. So I played until a quarter to six, then came home.

101. I found Julian to be less than a perfect partner, despite his Harvard degree. He knew the law, but had no respect for it.

102. The real question isn't whether the tablet is a fake, but rather, who faked it and why. The tablet is a brilliant forgery, which eliminates poor Mervyn.

103. Freddy and me was talking yesterday about them Jews and Arabs. Winkie said it was high time someone taught them Jews a lesson.

104. As a wife, I'm even more worried. Yesterday, we had a fight and he locked himself in our bedroom. Later, I heard him call Patty O'Neil.

105. You guys are really something, you know that? Some dead punk says I'm a hit man and you just take his word for it. It would be funny if it wasn't so insulting.

106. Well, in her speech last night, she gave all the credit for the drive to Al Marx. We managers were livid. Especially Ethel. And I, for one, don't blame her.

107. Officer Pepper was furious with her. Apparently, Forbes has some sort of record of violence against women. If I were you, I'd check with Pepper himself. He's probably at the Police Station (I) now.

108. There is a picture of Cliff Morgan taken while he was a Green Beret in Vietnam.

109. I put the carving on my tray, under one of the warming lids. When I went to the kitchen, I gave it to Tak Tsui who said he'd take care of it from there. That's all I know.

110. It belonged to his father, who carried it when he was serving as a doctor in Korea. It once stopped a bullet and his father called it his lucky lighter.

111. You find a newly-shined pair of brown, size 8 shoes with a small clot of mud stuck to the sole near the heel.

112. No clue.

113. My first impulse was that he had been kidnapped by the woman in the car. I even wrote down the license plate number. Then I decided I was being melodramatic. A victim of too much T.V. watching.

114. Sure. Jan and I have been trying to set up a new training schedule for her girls hockey team since around 8:30 this morning.

115. You'll have to ask his wife, Louisa, where he was after that.

116. Delacourt was shot with a .357 Magnum revolver. He was branded with a rounded piece of white hot metal.

117. According to our agent, the P.L.O. has been getting regular, high quality reports on Egyptian policies from this "Englishman" for a number of years.

118. You never studied bookkeeping, but you know enough to see that Frankie was milking the business dry and was close to bankrupting it.

119. Because the victim had bled so profusely, we decided to check the shower room to see if the murderer had stopped to rinse off the blood.

120. He said he could expand my business by putting me in the field of electronic counter-surveillance. I gave him a week's try-out. He landed the Egyptian account in two days.

121. Cliff? Well, I guess that night we spent together happened around two years ago. That's when those pictures of us must have been taken.

122. He called Cliff terrible names, even knocked him off his chair. But Cliff was a real man. He didn't get riled. He calmly took my arm and we left.

123. The artist even managed to use flaws—discolorations in the stone—to make blossoms on the tree. It is both exquisite and expensive. It must be worth at least $100,000 on today's market.

124. Danny's a good kid. He comes in here a couple of times a week, usually spends six or seven bucks on the games, then goes home for supper. He's never been any kind of trouble at all.

125. I'll bet it was that Benny Bologna who used to work here. He quit, and works over at the Avon Village Garden Apartments (A) now.

126. Robert O'Neil died of a single gunshot wound to the head. Judging by the powder burns on his forehead, the gun was fired from close range.

127. No clue.

128. He was a hot-shot in some ad agency when Mom hired him. And he's always hated taking orders from a woman. He's staying at the Coachman Motel (H) for the convention.

129. Of course, the tablet is valuable in its own right. Last year, Mamdough Hagazy, from the Egyptian U.N. Mission (BB), offered the college $5,000 for it. Naturally, we politely refused.

130. I really don't know too much about Dr. Ferry's personal life. That was more Gloria's department, than mine.

131. If I had had The Kingfisher here, it would have been picked up by Canton Foods, our restaurant suppliers, when they were here early this morning. By now, the carving would be halfway to Peking.

132. I heard about the kidnapping. No, I didn't see anything suspicious. I wish I could help, but... I'm sorry.

133. Teddy and I figure it's a pretty good bet his fingers were severed with these pruning shears. Check our lab report later for anything else we come up with.

134. She tells him to get lost or she'll call the cops. He calls the seated man an "ex-con nigger." The guy ignores him so he calls him it again, then sucker-punches him.

135. Oh, those pictures. Look, I told Jecko and I'll tell you. Who's he going to show them to? My wife died two months ago. I can't be blackmailed by a set of sexy pictures.

136. Cermak must have turned purple when he found out that his own pet lawyer, Bookbinder, was really working for Franco.

137. They're forgetting our Jewish laws and traditions. The Bible is very clear, in the Book of Exodus, Chapter 20, Verse 4, about what is permitted and what isn't.

138. You know, Mom feels pretty bad about Dad. They had a fight yesterday afternoon. Dad's hoping to get this teaching job at this small college in South Carolina.

139. Gee, I was sorry to hear about Frankie, but I'm afraid I really can't help you. Connie Cameron works the night shift, from 2 P.M. until 11 P.M., when we close for the night.

140. Normally, in the summer, we close the Center at 6:00 P.M. on Tuesdays and Thursdays. I guess Jo Anne knew she could get some privacy there and decided to go after dinner last night.

141. Simon Hindelly—born in Lebanon to a well-to-do merchant family. His father was very pro-British and insisted on giving his son an English name. Both parents are alive and well and living in London.

142. His twin brother, Ralph, died in a bad car accident that day. I called him at the college to tell him, and he got drunk. Now maybe he shouldn't have, but he had cause.

143. Mitzi and I stripped down, cleaned and re-assembled Lady's auxiliary engine all morning. We started around 7:30 and didn't finish until about a half-hour ago. Now we're cleaning up the mess.

144. Without that zoning variance, they won't be allowed to open their Plantation Club. Bookbinder's death might cost those people a pretty penny.

145. You call the Station House and ask for a computer check on license plate #594-KNB. You also put out an all-points bulletin on that plate, matched with a black car.

146. It identifies the victim as Leroy Forbes, age 37, residing in Apartment 13, at the Avon Village Garden Apartments (A).

147. How tall is Cliff? Around five feet, five inches. Why?

148. No clue.

149. Because she died in the sauna, loss of body heat couldn't be used to determine the time of death. So, I had to rely on the digestion of her stomach contents.

150. As for the State investigation, well, as soon as the smoke clears, I'm confident it will show no wrong-doing here.

151. In the back, there's a card that reads, "In case of emergency notify Leona Forbes, wife. DAYS—Municipal Building (J), NIGHTS—361 Freemont Street, Melton, NY."

152. No, I wasn't mad when I left Beth El. They're good people, for the most part. All except for that Weintraub dame in the office. She was a real pain.

153. I wish I'd gotten a good look at either of those two cars I saw on Groton. Of course, I didn't know a murderer was probably in one of them.

154. A few months ago, he meets this very nice girl at the Chop House bar. Her name was Sheree Bishop. It turns out she's the daughter of Tyler Bishop, over at the Country Club. They start going out.

155. The only person I can think of who might have taken The Kingfisher is Judy. She works over at the Municipal Building (J). She was the only person to leave the table during dinner last night.

156. He had a poker game here in the house last night. After th he was in bed with me, from about 1:15 on. I'd have known if he'd gotten up and left. He didn't.

157. That's right. I didn't get along with Jo Anne Whittaker. But now I've got a better job, working for nicer people.

158. I've spent many an interesting afternoon and evening with Gamal. We have much in common, including a love of nature.

159. We did some research and found that the syndicate was really a front for Vladimir Cermak, an Albany businessman with big, state-wide political connections.

160. Danny Rothstadt has been kidnapped?! That's horrible! I must call Rachel... If there's anything I can do to help... No, I didn't see him today. No, I didn't see anything suspicious.

161. No clue.

162. The mud on Barbara Horowitz's shoes does not match the mud around Beth El. The shoe doesn't fit the tracks found, either.

163. He was dressed in a grey sweatshirt and jeans. Please, if you see him, send him home.

164. There are three manila envelopes. Each contains a set of photographs.

165. I was right here all morning. Dr. Ferry had Wednesdays off. Dr. Iselin and the rest of us don't. My day off is Monday. You can check that with Jean if you don't believe me.

166. It was carved from white jade. Not all jade is green, you know. It showed a Kingfisher bird with every feather beautifully etched, standing in front of a magnificently detailed tree.

167. I've heard rumors about Frank being a gangster, but as far as I'm concerned, he was a good partner and a good person. His house? Oh, he lived over at the Avon Village Garden Apartments (A).

168. Ethel is a slim, well-proportioned brunette in her late twenties. She's about five feet, four inches tall, 120 pounds, and has green eyes. While talking to you, she's been doodling, holding the pen in her right hand.

169. Last year, the college got an offer for it from the Egyptians (BB). However, I doubt if it was stolen for monetary reasons.

170. You find a filthy blanket in the trunk of the car. It has a small bloodstain on it.

171. You estimate his height as being around five feet, eight inches.

172. Leroy was a big, vicious animal. When we were married, he used to beat me. After I divorced him, he wouldn't leave me alone. I finally had to get a court order against him from my boss, Judge Quisbert, to cease and desist.

173. Apparently, their Huxley security is much more lax than their New York security. Thus, an agent stationed in Huxley makes more sense, as "The Englishman" has proven with his reports.

174. She tied my hands. She insisted we acknowledge Alex's suicide, then insisted we ignore all Jewish law on the subject and bury him. She was very bitter when the Board supported my decision not to.

175. The victim was blue-eyed and wore soft contact lenses. He was slightly far-sighted. Both lenses were in place when he was brought in.

176. Now, if I was a gangster, like you cops think, I would probably get real mad if any of my boys pulled off a kidnapping in my town. Tell you what. You talk to Rocky, there. Maybe he can help you.

177. Every six months, for the last two years, there has been a cash withdrawal for $3,000. The last withdrawal was six months ago.

178. You find a .38 caliber revolver just over the fence from where Bob O'Neil was shot. In the chamber, you find 3 spent cartridges. You send the gun to the lab for a ballistics check.

179. No clue.

180. Simon Hindelly has been teaching here for years. He's an excellent teacher and from what I can see, he gets along with everyone, including our Jewish teachers. He seems to be non-political.

181. I hate late dinners, but we had to wait for the restaurant to empty out so waiters would be available to bring the food up from the kitchen and clear the dishes between courses.

182. The dogs haven't arrived yet, but we are expecting them any minute now.

183. Leona told me about what happened last night. In fact, I had decided to have Forbes picked up for contempt of court because of it. Leona certainly deserved to be left alone to work out her own life.

184. The car turned onto Main Street. As it passed me, I saw the driver very clearly, because of the street light. He had a ... well, a horrible, a strange look on his face.

185. Dr. Roland Fournier lives at 5 Portock Street (T) with his wife, Leslie, and his son, Charles.

186. I also have a pretty good alibi. Last night, I was out with Cil McAleavy. He's an officer on your force. You can stop by the Station House (1) and check for yourself.

187. I hear you cops are gonna let them run a pretty wild club here. One of those "anything goes" type places.

188. Oh yes. Barbara has made a real breakthrough in the matter of Alex's suicide. Not only did she feel guilty for not stopping him, she also resented him leaving her just when she needed him most.

189. Sam and I always get to the sixth tee around 9:30. That's when I call my service, so I am sure of the time. Everyone here at the Club kids me about it.

190. Hey, what are those pictures? Look, all I know is sometimes Jecko asked me to entertain some of his friends. But I never saw anyone taking pictures of us.

191. I can't understand how Daniel could have been kidnapped. He knows better than to talk to strangers.

192. No clue.

193. It is registered to Dr. Leslie Fournier of 5 Portock Street (T). Both Leslie's and her husband, Roland's, fingerprints are on it.

194. Yes, Hyung Lee did speak to me. He said something about the meal, but I don't remember what it was. I'm sure it was nothing important.

195. The gloves you found in Tordini's locker have fresh gunpowder burns on them. They were worn recently while the wearer was shooting a handgun of some sort.

196. We hope to have those specially-trained bomb squad dogs up to you by 11:00 A.M.

197. Last April, his ex-wife asked for and received a court order, ordering Forbes to stay away from her. He has systematically harassed her despite the order.

198. I very much look forward to spending more pleasant days in your delightful town.

199. Hindelly was very angry after the Israelis invaded his homeland. He was particularly bitter at the U.S. for not doing anything to stop Israel.

200. Whole areas of planting beds have recently been turned over. They all look more or less the same to you.

201. I generally begin checking that part of the Mall at 10:15 P.M. The Mall officially closes at 10:00 P.M. and I'm checking to make sure everyone has left.

202 He had this insane idea that Bob and Leslie were having an affair. He said he just wanted me to know what it was all about, then he hung up.

203. No active national anti-Zionists are known to be in your area. Please advise us on the outcome of your investigation.

204. Under the new corporate structure Marx set up, he's slated to be the next president, now that Jo Anne is gone.

205. Yes, I suppose I had a good reason to steal The Kingfisher. After all, it was supposed to go to my father and one day, it would have been mine. (Go to Clue 240.)

206. Let's see. I dropped Gillian off at her store in the Mall (L) and got back here at 10:05.

207. Samuel Ferry died as a result of a massive blow to his left temple. He died between 9:15 and 9:45 A.M.

208. You find a .38 caliber Police Special in his desk drawer.

209. I keep praying that this just didn't happen. That Daniel will walk in that door any minute and ask what's for dinner. I'm a wreck. I had to take two Valium just to stay calm enough to talk to you.

210. No clue.

211. Roland Fournier, on the other hand, is a brilliant scholar. And I would know. He was one of my best students. He went through Columbia on full scholarships.

212. She quit last year after a violent argument with Jo Anne. I don't know what it was about. Now she runs the women's health club over at the Woodley Lake Country Club (B).

213. 1 Planters Lane (Z) is owned by The Plantation Corporation. All the papers they filed were signed by Julian Bookbinder, acting as their agent.

214. They are all good people, and that includes Cliff Weathers. I think as a single working parent, he shouldn't have legal custody. But I refuse to believe he'd kill anyone.

215. Gamal saw the sky and was inspired to try to help elevate mankind to be worthy of what he saw. He is, of course, Egypt's Chief Delegate to the U.N.

216. There are four pairs of shoes in his closet. All size 9½.

217. Randy Dewberry's gun was used to kill Frankie Finger.

218. Tyler convinced himself that Sheree only started experimenting with drugs because Sam broke up with her. He doesn't know her history and no one is about to tell him. She's institutionalized and can't.

219. It was strange; normally Uncle Su Li loves to show off his figures. Last night, he wouldn't let any of us into the room.

220. O'Neil died sometime past midnight on the morning of Thursday, August 29th.

221. I can't help feeling I might be partially responsible for this murder. You see, I've cordially disliked Gillian Day for 27 years—since we were kids together.

222. Sure, Uncle Su Li took both me and David in after my parents died in a car accident. But he's still a mean old bloodsucker.

223. There is an indentation on a velvet pad where the stiletto used to kill Jo Anne Whittaker used to lie.

224. Yes, of course I know Jason Babcock. He makes deliveries to our pantry and kitchen once a week. He never stays long or talks to anyone other than the cooks.

225. No clue.

226. Now that Bookbinder's dead, The Plantation Corporation is going to have a hell of a time pushing that zoning variance through. The Board was always pretty much against the idea and the hearing is tomorrow.

227. The car's hood is still warm. It couldn't have been in the lot more than ten or fifteen minutes.

228. There are so many fingerprints, it'll take us at least a week to sort them out and see which we can account for and which we can't.

229. Leroy Forbes was severely beaten. He had eighteen broken bones, many more fractures and had sustained massive internal injuries.

230. As a matter of fact, I did have a date with Randy Dewberry last night. He was definitely with me at 11:00 P.M., although I'd rather not say where.

231. I heard rumors that I gave him as much as $25,000. Silly hogwash. Still, now that he's dead, I guess it doesn't matter much. The whole thing will be forgotten in a month.

232. Yes, I dated Sam for the last several months. As far as I know, I'm the only woman he'd been seeing. I certainly hope I was. No woman likes being made a fool of.

233. Ike's hands are so arthritic, he couldn't even hold the wire, let alone use it to kill.

234. Gosh, I'm going to miss Jo Anne. She was a hell of a lady in every sense of the word. She was a warm, wonderful human being.

235. I've only been here two months, but yes, I do know someone who's terribly angry with both myself and Beth El. Barbara Horowitz. She lives at 591 Station Drive (O).

236. His desk is flooded with books, magazines, students' papers and computer printouts. There is nothing in the office that you decide is worth sending to the lab.

237. No clue.

238. If that bat is really ours, we would have kept it in the home team dugout equipment locker. No, we don't lock it. Up to now, we've never had a reason to.

239. Connie lives over at the Avon Village Garden Apartments (A). Naturally, she'll be here at 2:00 P.M. and you can talk to her then.

240. Did you know Su Li Chen stole the entire jade collection from his own family? Unfortunately, my father refused to do anything about it. He said Su Li was his baby brother, so what could he do?

241. Delacourt died between 10:00 A.M. and 11:00 A.M. on May 20th. He was still alive and probably conscious when they branded him.

242. Tony can be found nights at the Chop House in the Westron Mall (L). Ned can usually be found there, as well.

243. I think Roland was very surprised at how gracious Mervyn was in insisting that Ro be given his full share of the credit. I'm sure it helped Ro get his Ph.D. and led to his working here.

244. Now Roland is drinking too much. He can't find a new teaching job and he's becoming impossible to live with. And when he's drunk, which is most of the time, he gets some pretty weird ideas in his head.

245. Leslie is a petite, young blonde. She's roughly five feet, two inches and one hundred pounds. She has blue eyes. When she talks, she punctuates her sentences with her right hand. She is probably right-handed.

246. The marina is large and crowded and you realize you won't be able to locate Mitzi Killingsworth without help.

247. We had to put Weathers in solitary three times in the last year for fighting with the other inmates. He had a mean temper.

248. I was here until my lesson with Ellie Margolis. She's the manager over at the Avon Village Garden Apartments (A). Her lesson ran from 12:15 to 1:15 this afternoon.

249. In fact, he hardly spoke to anyone all night. The only person he really talked to was the waiter, Hsun Wong.

250. I knew we were right, but subconsciously I felt very guilty. My therapist, Leslie Fournier, over at the Professional Building (E), helped me overcome all that.

251. Well, the guy comes off the floor in a flash. He's in a crouch, like he's going to knife the big guy. Then, the woman says something about "Nina." I never saw a guy cool down so fast.

252. Stacy McBride? Yes, he is the electronics expert who comes out here each month and sweeps the entire compound for bugs. He is never alone. One of our security-men accompanies him on his rounds.

253. Suddenly, Finger was coming in all the time. I wouldn't be surprised if Finger was bleeding this place for all it was worth.

254. No clue.

255. You find an entry on his pocket calendar for May 21st. It says, "Golf with Cermak, et al—9 A.M. Bring latest report."

256. There is a 2-liter plastic soda bottle, its label weathered and unreadable, its sides pushed in and cracked. There are peanut shells scattered around near the bottle.

257. Dr. Mervyn H. Bownes can go to hell for all I care!

258. During the last six months, only two employees of the Bank had been fired. The first was Donna Crocchiolo, who lied on her job application. Donna lives in the Avon Village Garden Apartments (A).

259. The mud on Joe Landes' shoe matches the mud from the west side of the Temple. The shoe also fits the tracks we found there.

260. Well, Jo Anne didn't give me any credit for it. She didn't even mention me. So, after I left, I drove to a quiet spot on the lake, sat on the sand and threw stones into the water.

261. I mean Sam really liked to make time. And those were only the chicks he was seeing now. I didn't even mention the ones he's dropped in the last month or so.

262. The envelope contains a key and has "Union Savings and Loan Association" (M) printed on it. Someone has also written "713" on it.

263. No clue.

264. Actually, Jan was late this morning. We didn't get together until 9:30 A.M.

265. It says you cannot make any manner of image of anything in heaven, in the earth or in the seas under the earth. That's why most temples have abstract stained-glass windows.

266. Frank Finger was shot four times in the neck and chest. Either one or two of those shots could have killed him.

267. Oh, your Mr. O'Neil was quite an operator. He bought land for the Huxley Municipal Complex from Thaddeus Bownes at a jacked-up price. Both O'Neil and Bownes did very well on that little deal.

268. Ku Ming Chu was a Communist agent. When he came to New York, he did so on orders from the Party.

269. Jason is a good worker. I guess I might have heard him make a couple of jokes about Jews, but he doesn't mean anything by it. That's just his sense of humor.

270. He probably didn't want the law to get involved in his business and threatened to beat Tanya himself if she said anything in court.

271. He also asked us to do something about our local bad element. Namely, he wants "Crazy" Cassie run out of town. This is a very good deal for Huxley, so don't do anything that'll screw it up, understand?

272. Ruth is a pretty redhead with hazel eyes. She's in her early twenties, about five feet, five inches tall, and weighs about one hundred twenty-five pounds.

273. The sixth tee is screened from view by trees on three sides. The only way to see the tee is from the fairway. The foursome ahead of Sam and Farley had already moved on to the seventh hole. There were no witnesses.

274. He has spent two years trying to use the tablet to translate Linear A and has gotten nowhere. Now, he wants to use magnetic dating to prove that the tablet is genuine.

275. Sure, I know why she refused to testify at the trial. Her pimp, Tom Baders, was sitting in the front row. He's a mean snake. You ought to read his record when you get a chance. It's a real education.

276. No clue.

277. Sadly, I know it must have been one of them. I have the display case protected by an alarm system I bought from Cashman's Alarms in the Westron Mall (L).

278. You find Jecko's wallet. It has no money in it. You also find keys, a nail clipper, and a note that says, "Meet C. at 3."

279. As a matter of fact, yes. Mr. Rothstadt did have an argument with Mr. O'Neil two days ago. I don't know what it was about, but it sure was loud.

280. Oh sure, Angelo was working with me last night. We were here all night. No, he never left.

281. The first thing I learned as president of this Synagogue was when you have two Jews in the same room, you get three different opinions.

282. I'm sorry. The Mayor's not in. He's at Woodley Lake Country Club (B) with some guests today.

283. One of the neighborhood children was kidnapped?! No, I didn't see anything. I wish I could help, but I can't.

284. I guess his boss, Gus Cashman, agreed 'cause he didn't fire Jimmy. Mr. Cashman gave him a warning and reassigned him to work at the Mall (L). That's where Jimmy is now. At work.

285. The stiletto used to kill Mrs. Whittaker had been kept in a glass display case in the karate room. The case was jimmied open and the steel frame bent.

286. If I had taken it, where would I have put it? When I left the party, I wasn't even carrying my handbag, which I had left in David's car.

287. Stacy McBride—born New York City; father, Duncan McBride, a doctor; mother, Charlene McBride, a nurse; both parents are dead.

288. What's with you cops? I was with Cliff all night in his room at the Coachman Motel (H). I didn't leave until five in the morning. So I know he didn't have anything to do with Leroy's death.

289. No clue.

290. Well, let me check my records... Yes, here it is. That I.D. number and prescription were given to Tyler Bishop. He's the Woodley Lake Country Club (B) manager. I hope that was of some help.

291. Connie Cameron is not at this location at this time.

292. Yep. Dell's in the Rangers, just like I was in World War II.

293. Duncan and Charlene McBride were killed in an Israeli air raid on a Palestinian refugee camp and P.L.O. training center where they were working for the International Red Cross.

294. Frank Finger being killed was probably the best thing that could have happened as far as Randy is concerned.

295. An affair with Leslie Fournier! That's the most ridiculous thing I've ever heard. There were only two things Mr. O'Neil loved and they were money and power. He couldn't have cared less about women.

296. It would be easy for anyone interested in stealing the tablet to get into Dr. Bownes' office. I'm afraid he forgets to lock it half the time.

297 I put in the coffee and plugged in the pot. When I looked out the window again, the car was pulling away and I didn't see Daniel on the street anywhere.

298 I can't think of any reason why someone would want to kill Julian in such a brutal manner.

299. Jo Anne Whittaker hated women. And she was obviously not going to allow any of us to get any higher in the organization than managing one of her fitness centers.

300. Benny claimed we treated him like a Sabbath-Goy. That's a non-Jew who is hired to turn the lights on and off on the Sabbath. Well, that's what he was.

301. Anyway, I was patrolling the campus around eleven last night when I saw Dr. Bownes putting something into his car. I don't know what it was, but he kept looking over his shoulder to make sure no one was watching him.

302. Now I'm seeing a good man, Cliff Weathers. Naturally, Leroy tried to break it up. Last night, Cliff took me to dinner at the Chop House. Leroy showed up drunk and tried to start a fight.

303. You recognize the woman as Gillian Day of Furtown, in the Mall (L).

304. O'Neil had $250,000 in various high-interest investments. He also had a personal loan for $200,000 with no collateral and paid a very low rate of interest on it.

305. Yes, I drove Hyung back to his dorm room after the party. No, he didn't take anything back with him. Neither of us were carrying anything when we left.

306. Sure, I know Nathan Rothstadt. He personally okayed the loan I got from the bank, which I needed to open this place. I'd say it turned out to be a good investment for both of us.

307. Oh, yes. I once made a modest offer for the Tablet of Knossos. I nearly had my head bitten off as a result.

308. It is almost certain that "The Englishman" is not English. His code name could be derived from the fact that he likes tea, or because he once played Ralph in H.M.S. Pinafore ("For he is an Englishman!").

309. Of course I knew Sam Ferry. In fact his Sea Shanty is docked right next to us. That's it, right over there.

310. Bookbinder was shot with a silenced 7 m.m. automatic. The pruning shears were definitely used on his fingers.

311. Rita is tall and slim, with mousy brown hair. She has brown eyes and a good complexion. She's wearing her watch on her left hand, indicating that she is probably right-handed.

312. No clue.

313. We can only get involved in the case if the boy was taken across a state line. Obviously, there hasn't been enough time for that to have happened.

314. The gun used on Frankie was a .38 caliber Police Special.

315. The gun used to kill Robert O'Neil was registered to Mayor Sean McHugh.

316. Naturally, when the Rabbi refused to bury Alex, she transferred all her hostilities from Alex and focused them on the Rabbi and Beth El, instead.

317. I can't help wondering if Hyung had anything to do with its disappearance, although I can't see how he could. He never left the table once we sat down to eat.

318. Well, it turned out that she was heavily into the drug scene. That turned Sam off and he dropped her like a hot potato. From what I heard, she was pretty upset about it.

319. Let me see those! Yeah, these are the pictures Jecko was using to blackmail me.

320. The victim was black... in his mid- to late thirties. He was big, broad and muscular.

321. Of course, he had no reason to take that damned tablet. He could have had his pick of jobs in archaeology and still can. So, he had no motive.

322. Rimsky was always looking for an easy buck. Snatching a kid's no worse than a lot of other things he tried.

323. Mel is six feet, three inches tall, about two hundred eighty-five pounds. His eyes are green; his hair is red.

324. No clue.

325. Roland Fournier's fingerprints are on the whiskey bottle you found at the scene of the murder.

326. Last night, before he was shot, Frankie had drawn a check made payable to "Frank Finger" for $6,826.00.

327. I don't know nothin' about that stain. I never saw that blanket before in my life.

328. Winkle made quite a number of anti-Semitic speeches when Pine View Development was being considered. He didn't want an influx of "New York City Jews" into Huxley. He wanted to keep it "pure."

329. He gets very upset when you decide to take it anyway. You show him your Search Warrant again, and after grumbling about what this country's coming to, he gives in.

330. I've worked for Cliff a couple of years now. Two months ago, his wife died of bone cancer.

331. Dr. Sam Ferry was a rat with women. But he was good in bed and frankly, that's all I wanted from him. I certainly wouldn't have wanted to marry him.

332. No, he never said anything to me about seeing strangers hanging around. No, he wouldn't run away from home. He had no reason to. Besides, if he was going to, he'd have told me about it.

333. I heard what he said about getting even, but he was grieving for his brother at the time. Believe me, it didn't mean a thing.

334. Mr. Cashman himself checked the system for me this morning. He said it was functioning perfectly.

335. Yes, I saw the fight last night. One man was sitting at a table with a very attractive woman when this drunk walks up. The drunk leans on the table and says, "Hey, man, whatcha doin' with my wife!"

336. The campaign was a huge success, bringing in more than twice as many new members as any previous membership drive.

337. Robert O'Neil's N.O.W. checking account has $15,000 in it.

338. No clue.

339. Taped to the bottom of one of the desk drawers is a note that says, "Franco has three hit men he uses here in Huxley..."

340. I'm going to stay on this Delacourt thing. If "Crazy" Cassie is getting into a gang war, I want to stop it before it erupts into a bloodbath on our streets.

341. The computer check shows a black Mercedes with plate number 594-KNB as belonging to Donna Cracchiolo of Apartment 26 in the Avon Village Garden Apartments (A).

342. Alex and I made a decision and I was right to abide by it. But I had no right to demand that the Rabbi deny all his training and abide by it as well.

343. Thomas Baders—3 arrests, 3 convictions for promoting prostitution. I arrest for felonious assault with a baseball bat. The case was dismissed on technical grounds.

344. That's why I called him at home, at the Avon Apartments (A), this morning and told him to get his daughter out of Room 203. She was with Jecko all last night.

345. Poor Sam. He was playing his regular Wednesday round with Dr. Farley Perkins. As always, when they got to the sixth tee, Farley took a quick break.

346. I don't know what she said to him, but afterwards he stormed out of the house and hasn't come home yet. (Go to Clue 163.)

347. No clue.

348. You can now take your dog to any location where you suspect there might be a bomb planted and have it sniff around for you. If a bomb is there, your dog will find it.

349. There were four sets of fingerprints on the display case. They belong to (1) Su Li Chen, (2) Judy Chen, (3) Tom Chu, and (4) Hsien Wong, one of the waiters at The Fragrant Jade Restaurant.

350. Danny and I both know not to go talking to strangers. I just hope he's all right. I hope you guys find him soon.

351. Well, I was alone last night, so I guess that leaves me without an alibi.

352. That tablet is my son's only claim to success in his chosen field and I want it found—before Dr. Cunyard leaves on the five o'clock train to New York.

353. My parents were victims of an eye-for-an-eye philosophy. A small P.L.O. band raided Israel, and the Israelis retaliated with a massive air strike on a defenseless refugee camp. My folks died there.

354. Knowing the time of her last meal, I can place the time of death as occurring between 9:45 P.M. and 10:15 P.M. on the night of Tuesday, July 30th.

355. Yes, he had an appointment to meet Mr. Cermak at the Woodley Lake Country Club (B). They were going to play golf with Mayor McHugh and State Senator Wyler.

356. The baseball bat you find in Weathers' motel room was the one used to kill Leroy Forbes.

357. Murphy is six feet, three inches tall, and has very large hands and feet. You guess his glove size is extra large and his shoe size is 11 or 12.

358. Randy started screaming at Finger. He kept yelling, "It's my store and I'll kill you before I let you give it away."

359. Yeah, Dell's been here all day. Ever since he dropped his sister off at her store. He got here about ten.

360. You find several empty bottles of cheap whiskey but no gun.

361. No clue.

362. I'm sure Sam had lots of good friends. But the only one I'm aware of is Frank Colville. He's the golf pro here. From what I gather, they were two of a kind and good friends.

363. If one of my nephews or my niece has taken The Kingfisher from me, I will deal with it. I do not need the police.

364. His face is one large bruise. His lip is cut in one corner and swollen. His left eye is puffy and discolored.

365. Aside from a computer, the only other sophisticated equipment in his lab seems to be a laser, which you decide to send to your lab for analysis.

366. Bookbinder was hit on the head and rendered unconscious. He was killed around 2 A.M. this morning. He was killed by a shot through his left eye.

367. There was a check in Frank Finger's pocket from Dewberry's Wines and Spirits made out to Frank Finger. The amount on the check was $6,826.00.

368. Last night, I had some friends over. They left at around 1:30 or so. After that, I went to bed.

369. Salo Rimsky—59 years old; arrested for molestation of a minor when he was 20; served ten years in Attica State Prison; currently owns the Video Arcade in the Westron Mall (L).

370. Another one is Leslie Hickson who manages the Melton Center. I saw the way she was staring at Jo Anne during her speech last night.

371. All her shoes are size 8. One pair has mud on both shoes.

372. I'm not convinced that this Englishman has been getting his information here in Huxley. Our delegates come here on weekends to relax, but they never relax that much!

373. Dr. Ferry and I dated every now and then, you know? It was nothing serious, but he was fun to be with.

374. Anyway, here's the number of the car—594-KNB. If Daniel was kidnapped, I hope this helps you find him soon.

375. Richard Jecko? No, I don't think I know him. Why?

376. No clue.

377. Leroy Forbes had apparently beaten this prostitute, Tanya Hyde, who had to be hospitalized. When she was first interviewed by Officer Donald Pepper, she identified Forbes as the assailant.

378. I heard what Tordini said about working the Coachman's Bar last night at 11:00 P.M. He's lying. I was there. Me and a couple of friends got there about 10:00. Tordini didn't get there until 11:30.

379. There are some old, crushed beer cans. There is a new-looking glass pint bottle of cheap whiskey. The cap is on the bottle and there is still some whiskey left in it.

380. I'm not sure what value the missing Tablet of Knossos has. Archaeologically, it's priceless, but on the market place, I have no way of gauging what it would bring.

381. Sure, I'm in and out of that Egyptian place every week. But I never spend much time there. I just make my delivery and leave.

382. If they ordered me to help recover a national treasure plundered by my uncle, I would do it. However, they did not, so I didn't have to. As it is, when I left, I was empty-handed.

383. That fire set us back about two weeks. But we should have the building finished by mid-June. I hear they plan to open a club here by July.

384. He wanted to be treated like one of us. Humph! At least, Mr. Murphy knows his place.

385. So Danny Rothstadt was kidnapped. What do you want around here? Do you think my dad did that too? You've accused him of everything else that's happened around here. Don't you ever get tired of ruining lives?

386. Hey, maybe one of his broads got jealous and bashed him one. Who knows? It's too bad. He was a good guy.

387. You find a Union Savings and Loan Association (M) bankbook for account number 055-432.

388. When the frame bent, two sharp corners came up and they could very well have scratched whatever tool was used to pry the case open. The scratches would be parallel and about 1½ inches apart.

389. At the moment, I'm representing him in a custody fight for his daughter, Nina. I don't believe he'd do anything to hurt his case.

390. No clue.

391. You find nothing that resembles the missing sculpture.

392. Casanova Franco, a.k.a.* "Crazy" Cassie Franco, owns and operates the Chop House Restaurant in the Westron Mall (L).
*a.k.a.—also known as.

393. Well, of course I know Bob and Patty O'Neil! They're our neighbors. They live right next door at 3 Portock Street (S).

394. Charlie Delacourt's blood type matches that found on the blanket.

395. There is no indication that Dr. Bownes' office was broken into.

396. One shower had been used and we were able to bring up traces of blood near the drain. There were also some brown hairs trapped in the drain which must have been the murderer's.

397. The lens has a base curve of 7.00 with a diameter of 9.0. A rather unusual combination. The lens corrected for near-sightedness with a power of −3.25.

398. After my wife, Rachel, called me, I called Salo Rimsky over at the Video Arcade. He told me Jamie Wells, Daniel's friend, was there, but not Daniel.

399. One of our Board members, Joe Landes, a man who has donated both time and money to this congregation, strongly objected to the designs our artist submitted.

400. I have no idea what could have happened to the figure. It was a beauty, too. (Go to Clue 166.)

401. Ike got here around nine. He brought his son, Dell, with him. Dell's on leave from the Army.

402. One day this brash, young kid walks into my office. He tells me he's an M.I.T. graduate and an electronics security expert. That kid was Stacy McBride.

403. No clue.

404. While an officer in the Lebanese Army, Hindelly became an expert in the use of explosives.

405. Me, a killer? That isn't very funny. Last night I was bowling with my league. Bill Towne, the Maitre D' at the Chop House (L), can vouch for that. He's on my team.

406. Naw, I never met nobody named Forbes. I don't care if he is my neighbor, I don't know him.

407. Leslie is staying at the Coachman Motel (H) for the convention.

408. Nathan Rothstadt—President of the Union Savings and Loan Association (M); very wealthy; very well-connected; ruthless.

409. Only Dr. Fournier, myself and security have keys to my office.

410. Now, it was that same wood, Sam's No. 2 McGregor, that was used to kill him. Someone took a good swing and connected with the side of Sam's head.

411. I was out with Cliff Weathers last night. He brought me home around eleven and he left around midnight.

412. You find a binder labeled "Report on the Zoning Variance Hearing." It is addressed to The Plantation Corporation. The binder is empty.

413. Well now, the Torah lists 613 Commandments that are divided into those that are positive and those that are negative.

414. I'm sorry, Jamie's not here.

415. No clue.

416. You find a set of steel guitar strings in his desk drawer. The very thin, "high E" string is missing.

417. I went to M.I.T. in Cambridge, Massachusetts. I graduated with a degree in electronics. I've never been in any trouble with the law.

418. Mr. Chen was in the habit of turning his system on from his bedroom, not the living room.

419. It rained yesterday morning and the murderer apparently didn't notice that he had parked his car in a puddle. He left a clear set of tire prints when he drove off.

420. Leroy Forbes was big, tough and mean. Particularly when he got drunk. Check his record. You'll see he really did a number on that hooker.

421. I'm a politician and I can't afford any kind of scandal, particularly if it involves splitting $50,000 worth of bribes from the contractors who worked on the Municipal Complex.

422. You find no indication that the tablet is, or has been, on the premises.

423. You know, there is only room for one Queen Bee in any hive.

424. No, I never owned a pair of contact lenses, but I do wear glasses for reading.

425. Delacourt was probably wrapped in a large, dirty blanket and transported in the trunk of a car, near the spare tire. This is shown by the lint and traces of powdered asphalt and powdered rubber on his clothes.

426. Yeah, Sam mentioned Jan Valmar to me. He said she was really upset when he dumped her. He said she told him if she couldn't have him, no one could.

427. Of course, I know these men. That's Phillip, from the bank (M). This one's Cliff, from Tykotime, next door, and this last one's Frank. He teaches golf over at Wrodley Lake Country Club (R).

428. And I'll tell you something else. I couldn't care less about [illegible] kid getting mashed. Now get the hell out of here[illegible]

429. The bricks that were thrown through the stained-glass windows are identical to almost all the bricks currently found in Huxley.

430. Sure, I was at the party last night. We all sat around the living room where Uncle Sal kept the jokes rollin'. Then, around 10:00, we went to the dining room for dinner.

431. No clue.

432. Frankly, as a clinical psychologist, I'm concerned. [illegible] behavior is becoming increasingly erratic. (Go to Clue 104.)

433. Frankie never came to the store and Randy didn't know who his partner was until old man Dewberry died last year.

434. When you decide to have the lab check that, too, Hindelly objects. He tells you the case was a gift from his wife. You insist on taking it and, with ill-grace, he agrees.

435. That's right. Last night, I took Leslie Hickson out to the Chop House for the evening. Around 11:00 P.M., I brought her back to the Motel and said good night.

436. Forbes is dead and you think... Look, I have nothing to say to you! If you have any questions, you can ask my lawyer, Mark Silber, in the Professional Building (E).

437. Well, when the zoning board turned down their request for a variance, the boss bought the place. Yesterday, Ned tells me he's got this hot broad for tonight. So, I lend him the keys. He should be there now.

438. Dr. Mervyn Bownes lives on campus with his father, Thaddeus Bownes.

439. Bookbinder's business card gives Hampton Court Professional Building (E), Room 206, as his law-office address.

440. There are people who would kill to become president of a large corporation. Al Marx is one of them.

441. Our know-nothing Board voted to approve windows showing scenes from the Bible, complete with animals. One even shows the Golden Calf! To my mind, that's sacrilege.

442. Yes, I would say we had a serious relationship. I can't answer for Sam, but I was thinking in terms of marriage.

443. Jecko was five feet, ten inches tall. The angle at which the wire cut down into the victim's neck indicates that the murderer is several inches shorter than Jecko.

444. Mayor Sean McHugh spends most of his time at the Municipal Center (J); very popular; has plenty of political muscle and a nasty temper.

445. My fingerprints were on the display case?! Yes, I was there. Please don't tell Mr. Chen.

446. Three names show up regularly over the past several years. Jason Babcock delivers all the Mission's groceries once a week from the Gooden Fresh Supermarket (W).

447. No clue.

448. There were no usable fingerprints on the stiletto.

449. Baders had been involved in several other incidents involving threatening individuals with his bat, but no charges were ever filed in those cases. His current address is the Avon Village Garden Apartments (A).

450. So, tire tracks from my car were found at the scene. So, somebody took my car while I was working.

451. I hear "Crazy" Cassie paid Charlie Tc-ch to burn 1 Planters Lane (Z). He don't want no new competition in town, see?

452. This is horrible. Poor Rachel must be out of her mind with worry. Danny's a good boy. You just make sure you get him back safe and sound.

453. I'm not saying getting drunk and passing out in Dr. Bownes' office was the right thing to do, but Jimmy had good reason to do it.

454. If he's anti-U.S., one could be in the Municipal Building. If he has a sense of humor, one could even be here! If he hates Jews, another could be at the Jewish Center. Let's face it, we just don't know where they are!

455. Three weeks ago, her husband, Alex, committed suicide. He was dying of bone cancer and only had a few weeks left at the most. And he was in terrible pain.

456. I've spent the rest of my day here, talking to Benny Bologna. We grew up together and had a lot of old times to catch up on.

457. Sammy was a good kid, around thirty or so. But he was a real lady's man. Yeah, I know. You cops probably say the same thing about me after that Jecko thing last spring, but Sammy really was wild about women.

458. Yes, I've heard that wild story about Bob O'Neil giving the Union Savings and Loan all of Huxley's business in return for a low-interest personal loan. It's totally untrue.

459. No clue.

460. Unusual? Well, yes, now that you mention it. Yesterday, Phillip Saint-Cyr stopped in to buy a pack of guitar strings. It's strange because he doesn't own a guitar.

461. He ordered me to stop in the living room and steal the Kingfisher jade after I had cleared a dish off the table. With my family still in China, how could I refuse?

462. Rita Meissner was one of the haters. She used to run the Bea Goodbody Fitness Center here in Huxley.

463. There's no question about it. The fire at 1 Planters Lane (Z) was arson. The M.O.* used matched that of four other fires we've had in Huxley in the last three years.

*M.O. or modus operandi—method.

464. Now he's been vindicated and he wants Nina back. The Winstons don't want to part with her after raising her for the past six years. Do you really think he'd give up a chance for his kid because some drunk hit him?

465. "...They are Gus Cashman of Cashman's Alarm Company in the Mall (U)—Roy Diamond, assistant manager at Gooden Fresh Supermarket (W)—and Angelo Tordini, a bartender at the Coachman Motel (H)."

466. I just might have seen what happened to Danny. I was knitting and watching my afternoon soap operas. Well, around 3:15 or 3:20, a commercial came on and I went to the kitchen to make some coffee.

467. It's a good thing Mr. Bownes turned down my offer or I don't know what I'd be doing today. Possibly driving a cab in Cairo.

468. All her shoes are size 6.

469. Danny told me that all week Mr. Rimsky has been asking him questions like when he gets home from school. You know, things like that.

470. I had lunch here in the store with Cliff. Then he had to go to the Bank. He left here at noon and was back by 1:10.

471. The No. 2 wood found at the scene of the murder was definitely the murder weapon. Unfortunately, its grip is too rough to show fingerprints.

472. Yes, we own a .38 caliber pistol. My husband, Roland, and I bought it years ago. No, I don't know where it is...I can't believe poor Bob was killed with it. (Go to Clue 393.)

473. No clue.

474. My parents left a college fund for me, to insure I'd get a good education. But Uncle Su Li is the administrator of the fund, and he wants me in Huxley so I can continue to work in his restaurant.

475. Anyway, I guess I got to the Arcade around ten after three. I changed a couple of dollars for quarters. Yeah, Mr. Rimsky gave me the change. Then I played for a couple of hours.

476. We don't maintain a night staff here. We've never had any reason to. Nobody stays aboard ship while it's docked here in the Marina at night.

477. I was surprised to see a light on in the Fitness Center. It was supposed to close at 6:00 P.M. on Tuesday nights. I decided I'd better investigate.

478. Come on! So, my gloves got powder burns on them. So, I happen to like target shooting with gloves on!

479. It is not that we do not trust Mr. McBride, but if he did discover a security problem, which he has upon occasion, I want one of my security men to be aware of the problem immediately.

480. I've spent the last two years trying to use that tablet to translate Linear A. So far, I've made no progress. None at all. The only conclusion I can draw is that the tablet is a forgery, totally bogus.

481. Leroy and I are divorced. Frankly, I don't care that he's dead. If anything, all I can feel is relief.

482. Lunch time? I went to lunch with Alex Sajous. He's a teller here. We were out from 12:15 to 1:15. After that, I've been here all day.

483. You say you found a Polycon lens with a base curve of 7.00 and a 9.0 diameter? That's pretty unusual. And Syntex checked the I.D. number and said the lens was shipped to me?

484. The only reason I quit was because Ellie offered me more money and better hours working for her.

485. Su Li's account shows that two days ago he made a cash deposit of $60,000—the fair market value of the Kingfisher.

486. No clue.

487. It never went off after I set it. And I set it from my bedroom right after everyone had left last night.

488. Bookbinder knew he was in trouble when Cermak got hold of the real files from The Plantation Club. They show how Bookbinder had sold out Cermak in favor of "Crazy" Cassie.

489. You find a file on The Plantation Corporation. It shows that Bookbinder bought 1 Planters Lane for them and applied for a zoning variance on their behalf.

490. Al is about 25 years old, muscular, five feet, eleven inches tall, weighs in at around 225 pounds. He has brown hair and brown eyes. He holds his pipe with his left hand. He is probably left-handed.

491. When Nagal was growing up in Egypt, he did what I was doing in my own country. He would go out into the night and watch the stars.

492. Oh, yes. If you show me a picture of the man, I'm sure I could identify him.

493. Yes, that's my car. No, I haven't been out in it all day. The only people who drive it are me and my brother, Ned. No, Ned ain't here now.

494. There is nothing here that resembles the missing Tablet of Knossos.

495. My father? Well, yes, he happens to be an expert shot with handguns. They taught him when he was in the Army.

496. No, I don't wear contacts or glasses. I have perfect vision.

497. He was systematically beaten to death. His arms and legs are obviously broken, as are his nose and jaw. There is a baseball bat lying next to the body.

498. Each set features the same woman in compromising positions. However, in each set she is coupled with a different man.

499. Yes, of course I have recent pictures of Daniel. Let me get a few for you...Here you are. Oh, Lord! Please, find my baby.

500. No, I didn't throw those bricks. I'll tell you this, though. I wish I had!

501. Stacy's one of the best electronics men I've ever seen. He works hard and when I ran a security check on him, he checked out clean.

502. If the people of Peking ask me to go to school in Huxley, I go. If they order me to find the Kingfisher sculpture, I find it.

503. No clue.

504. Hey, you wouldn't believe half the things I've heard Mr. Dewberry call Frankie. Naturally, when Frankie wasn't around.

505. When Farley got back to the sixth tee, he found Sam dead. Someone had smashed Sam's head with a No. 2 wood.

506. Thaddeus Bownes—Chairman of the Board of Regents of Huxley College (D); Chairman of the Board of the Westron Mall Corporation; owns much of Huxley's prime real estate; known to be vindictive.

507. Two of you, stay with me. The rest of you, start working this Bookbinder murder.

508. He asks me for his check. I apologize and have the drunk thrown out. I tell the guy the next time he comes in he should order anything he wants. It'll be on the house. Then he thanks me and they leave.

509. Today is Mr. Bailey's day off. If you wish to speak with him, you'll find him at home. He lives in Apartment 26 at the Avon Village Garden Apartments (A).

510. There is no trace of Daniel, but there is a five-pound flour canister sitting open on the kitchen table. It is filled with uncut heroin.

511. It's funny. When I met Roland at Columbia he was one of the campus radicals. In fact, I was surprised when he agreed to join Dr. Bownes' dig at Knossos.

512. You sent us a hell of a lot of junk to check out. But you got lucky. That lighter you sent us from Stacy McBride had a miniature transmitter hidden in its base.

513. I don't know what that lump of turtle droppings, Hsun Wong, is talking about. I know nothing about the missing jade.

514. I haven't left the store all day. I ate lunch in.

515. He does not come on duty at the bar until noon. He'll be tending bar all afternoon and evening.

516. In fact, he did try to help in every way he could. I just wouldn't let him. Now I see that if I am determined to take a stand, then I have to accept the consequences that go with it.

517. And it didn't end there. About a month later, this Sheree freaks out on one of her concoctions and has to be institutionalized. Her father, Tyler, decides it's all Sam's fault.

518. No clue.

519. No, I haven't seen Mom's gun in a long time.

520. Joe Muccioli worked the late shift with me last night. We were both here from six o'clock until one in the morning when we closed. Neither of us left.

521. Daniel had about ten dollars on him. Usually, when he meets Jamie at the Arcade, they both walk home together. He usually gets home for dinner around six.

522. Yes, Cermak was with me the whole day yesterday. Now beat it! I told you, I don't want you screwing around with my dead.

523. It's funny, you're the second person to ask me about Forbes and his jogging. Yesterday, Tom Baders, in Apartment 15, asked me about him.

524 I agree with my dad about Mom and women. They were like oil and water. They just didn't mix. But, there is also one man who might have been angry with Mom—Al Marx, Mom's vice president of marketing.

525. Unfortunately, Drs. Bownes and Fournier are the only two people who could have forged it. One without the ability and the other without a motive. It certainly is a puzzle, isn't it?

526. In the late 40's and 50's I hear the Commies loved to destroy this kind of art. But now, they're proud of it. They're trying to reclaim all the pieces they can find intact.

527 You find a muddy pair of size 10 shoes in Winkle's locker.

528. Mayor McHugh's fingerprints are on the bullet casings you found at the scene of the murder.

529. Of course, Mr. Jennings, my boss, wouldn't have liked it either, So, the only reason I'm sorry Jecko's dead is because now this will all come out in the papers.

530 Yes, I wear contact lenses. What do you mean, where was I around 9:30 this morning!?

531 I've heard people say Huxley overpaid for the land it built the Municipal Center on. All I can say is, I was out to make a profit and I did.

532. No clue.

533. No, we don't know anything about a kidnapping. Good day to you.

534. Lately, he's started something new. He opens so-called private clubs, using some local as a front man. These clubs are actually houses of prostitution and gambling.

535. Now I just wish I knew what to do about her. I hate to take a child from a stable, loving home. But how can I deprive a man of his only child? Especially, when he lost her because of a miscarriage of justice.

536. Someone's been digging in the garden since yesterday. The soil around the Moonglow Roses has been dug up and turned over.

537. You find a pair of black leather gloves in Angelo Tordini's locker.

538. Judging by the tone and quantity of his reports, he has had access to the Egyptian U.N. Mission Country Estate (BB) for years.

539. My systems are good, but they can't protect you from your own stupidity.

540. No clue.

541. Ned Cracchiolo? Well, yeah, I think I know where he is. Remember that Plantation Club they tried to open at 1 Planters Lane a couple of months back?

542. However, I'm convinced she's now conquered all that. In fact, she told me she's decided to return to Beth El as a congregant.

543. There are some cigarette butts, a cigar butt and a sun-faded Mars candy bar wrapper. There is also the remains of an old sock, possibly dark green, possibly faded black.

544. He was always bragging about his chicks. First, there's this teacher broad over at Huxley College (D), Paula Bennington. Then, there's Mitzi Killingsworth, whose old man owns the Marina (AA).

545. Hell, we all know about Gillian foolin' around, but what was I supposed to say to Dell, "Oh, by the way, your sister's a tramp?"

546. Judging by the angle of the wounds, Mrs. Whittaker was stabbed by a right-handed person.

547. I'm sorry, Dr. Cunnard has left. He caught the five o'clock train to New York City.

548. I'm positive Charlie "The Torch" did them all. His earmarks are all over every one of them. Although, the Planters Lane fire was different from all the others.

549. In any case, I was in New York yesterday and was driven here this morning by our chauffeur, Mr. Fawzi. We arrived here a little after ten, and I haven't left the grounds since.

550. There is an AM/FM clock radio, a telephone and a dented, gun-metal cigarette lighter sitting on the desk top. There are various tools in the drawers.

551. Frank Finger, a.k.a.* Frankie Finger, a.k.a. Frankie the Finger, resides at the Avon Village Garden Apartments (A).

*a.k.a.—also known as.

552. There is a summons on his desk ordering Leroy Forbes to appear in Court, Room #4 of the Municipal Building (J), at 10:00 A.M., Monday, August 12th.

553. Today, she's responsible for a lot of my quicky business. Look, I like and respect her dad, Ike Day, and I don't want to see him hurt.

554. Gee, Danny and me . . . and I, meet here a couple of times a week after school. Today, we were supposed to meet here at a quarter after three.

555. Unfortunately, he is as old-fashioned as he is wealthy. He just doesn't see eye-to-eye with the new Board members who have been elected since the influx of reform Jews from Pine View.

556. This morning? I was in the library doing research from nine o'clock until around 10:30. Mrs. Bleekman can confirm that for you. Believe me, he certainly wasn't worth killing.

557. Frankly, much as I admired and liked Bob O'Neil, he was fast becoming a political liability. From my point of view, it's just as well he's gone.

558. No clue.

559. Phil Saint-Cyr was in the same unit as me. Believe me, nobody could blackmail him. He'd kill anyone stupid enough to even try it.

560. My brother, David Lee, was sent to live in Hong Kong with our uncle, Ku Ming Chu, because the Party demanded it of our father.

561. She was grossly unfair. I'll give you an example. Ethel Kokaska, one of the other managers, spent months working up a new membership ad campaign.

562. He's in pretty rough shape. Someone cut off some of the fingers of his left hand, then shot him once in the left eye.

563. So, you got a witness who swears I was driving away from the murder a little after eleven. So, it was a dark night and who can tell what they saw?

564. There is a bulky fountain pen in Hindelly's shirt pocket. You take it to send to the lab. In his coat pocket there is a metal cigarette case.

565. Now, about Clifford Weathers. I'm also sitting on his custody hearing. From what I've seen of the man, he wouldn't do anything that might cost him custody of his daughter, Nina. That's my unofficial opinion.

566. Last month, I found one of the security guards, James Bailey, drunk and unconscious in my office. Naturally, I insisted that he be let go.

567. Dr. Cunnard has a stake in this. In two years, he hasn't been able to break Linear A. It certainly hasn't done his reputation any good.

568. The Fourth Commandment on the negative list prohibits making any images of man or beast. Yet that young Rabbi Moscowitz said it was perfectly all right!

569. We've sailed together a couple of times and he took me to the Marina dance last week. But neither of us was serious about the other.

570. Huxley financed all its building in the last four years through the Union Savings and Loan. The interest it is paying on mortgages and other loans is ½% higher than other, similar accounts.

571. The guitar string used to kill Jecko is identical to those found in Cliff Morgan's drawer.

572. So, I know no outsider took my treasure. And that leaves only my own family. And I shall deal with that myself. Now, good day, sir.

573. The victim bled heavily. The murderer must have been splattered with blood.

574. No clue.

575. I was filling my percolator when I happened to glance out the window. I saw Danny Rothstadt giving directions to some woman in a black car. No, I don't know what kind it was.

576. They called here about 9:30 to see where Julian was. I told them I didn't know. I suggested they tee off and told them I was sure Julian would join them as soon as he could.

577. Randy's father needed money a couple of years ago and took on a silent partner. That's how Frankie got in here in the first place.

578. Leroy Forbes—confessed wife-beater. Divorced. He has been in court a number of times on drunk and disorderly. He once broke a bartender's jaw. Extremely anti-social, particularly when drunk.

579. I played poker at his house last night from 8:00 until around 1:30 in the morning. He was there the whole time.

580. Stacy McBride's name appears once a month. He's an electronics counter-surveillance expert who checks out the estate every month. He works for Cashman's Alarm Company in the Mall (U).

581. It was the damndest thing. This morning, while Sam and I were in the pro shop, someone stole Sam's No. 2 wood. It threw his whole game off, even though I've never seen him use it.

582. Sgt. Dell Day—U.S. Army Ranger. Good record; five feet, eleven inches tall, 200 pounds, blue eyes, no distinguishing marks. Current status: on leave.

583. Our brick thrower is a person who wears a size 8 shoe. We found a couple of tracks we can use for comparison in a muddy patch on the west side of the Temple.

584. I can't believe it. Bob was killed with Leslie's gun! Oh, no! Yesterday, Roland called me. He was drunk and almost incoherent.

585. No clue.

586. In 1948, I stole my family's collection of five jade sculptures to keep them from falling into the hands of those peasants who were taking over my country.

587. Look, I haven't seen Danny at all today. Besides, how could I have kidnapped him when I was here. Just once, I'd like to see you cops use some common sense.

588. So listen, I'll tell you what you can do with your deal. Fold it until it's all corners... then stick it!

589. Yes, I had to issue a restraining order against Leroy Forbes to keep him from harassing Leona.

590. The Plantation Corporation? Yes, I know he was involved with them somehow, but I wouldn't know in what capacity. Perhaps his secretary, Claire DeWolff, can help you.

591. You don't find anything useful or suspicious there.

592. And then, there's your Mayor, Sean McHugh. He's either going to retire a millionaire or else retire to a nice dry cell in one of our State-run facilities.

593. Ro was always so contemptuous of people who had money but no ability. And I'm afraid that was his opinion of Mervyn back then. Ro was so anti-establishment.

594. As a matter of fact, yes, I do wear contacts. But, I'm not wearing them today. I left them home.

595. If he's a Commie, he might want to bomb the Bank or the Mall. He might see the Country Club or Marina as symbols of capitalist decadence. We have no shortage of targets here in Huxley.

596. Benny's a good man. He seems to get along with everyone. After all, I'm Jewish and he doesn't seem to mind working for me.

597. Jecko's camera case is sitting on the dresser. There is a small red envelope in one pocket of the case.

598. And then he spoke so quietly nobody else could hear him. I suppose talking to waiters and ignoring capitalists is good form for a Communist. As far as I was concerned, he was just plain rude.

599. Why, yes. I saw Donna and that no-good brother of hers, that would be Ned Cracchiolo, go out a little before three this afternoon. I don't know where Ned is, but Donna got back not more than ten minutes ago.

600. He wanted to know why Leroy ran by his window every morning. I told him that Forbes liked to jog at the Huxley Field (V) at six in the morning, before anyone else was there.

601. No clue.

602. Last night, I went out with Johnny Dunn, the tennis pro over at the Woodley Lake Country Club (B). He brought me back here by 11:00 P.M., and I went right to bed.

603. Of course, Dr. Iselin has been sharing Dr. Ferry's practice for three years now, and they've become good friends. Maybe he knows something that can help.

604. There's a second entry that says, "Check with Quincy Tailor at the Hall of Records (J)—find out latest on hearing."

605. Hindelly confesses that he planted the bombs and tells you that the radio transmitter is hidden in his lab, in his laser.

606. I was driving home, around ten after eleven. I had the air conditioner and radio on, so I didn't hear anything. Anyway, I was stopped for the light on Groton and Main when a car pulls up next to me.

607. There are several withdrawals which correspond to deposits of an equal amount of cash by both Bob O'Neil and Mayor McHugh.

608. James Bailey worked for Cashman's Alarm Company, located in the Westron Mall (L). He lives in the Avon Village Garden Apartments (A).

609. Simon Hindelly? He's Lebanese and a close personal friend of Ambassador Haguib. Mr. Hindelly teaches physics over at Huxley College (D).

610. I'm obviously against anyone attacking a synagogue, but I can't honestly say I'm sorry those windows are gone. They were abominations.

611. Frank Colville is six feet, two inches tall and has green eyes.

612. The bat is made from hard wood, with a taped handle that won't show any fingerprints. Near one end, "Property of Huxley College" is stamped into the wood.

613. Ku Ming was a traitor. Once he was in New York and had his son, Tom, he fell in love with the American Dream. He refused to indoctrinate David and Tom properly.

614. No clue.

615. Jo Anne Whittaker was stabbed six times in the chest and abdomen with a stiletto. Two wounds cut major arteries, one punctured her left ventricle.

616. So, I lied on their stupid application form. They wouldn't have hired me if I didn't! Well, when they found out I lied, they fired me. I don't care though. I hated the job anyway.

617. His card lists Geoff Ball and Janis Salpeter as his partners in the firm of Ball, Bookbinder and Salpeter.

618. Franco found out about the abortion and threatened to ruin Bookbinder in this town if he didn't play ball. Is it any wonder that when Cermak found out Bookbinder had sold him out, he had Julian killed?

619. The jackpot is that the lens was new and expensive and had an I.D. number embossed around its edge. We called Syntex and they traced the lens to Dr. Guy Lacombe, whose office is in the Professional Building (E).

620. It seems to be the commonly held position of my superiors that Egypt has an overabundance of historically priceless artifacts and the addition of one more would be pointless.

621. The window on the driver's side is rolled down. The roof and the opposite door have bullet holes in them; one hole in the roof, one hole in the door.

622. All right, enough already. You've got a deal. I just hope you guys keep me alive long enough to testify. And my new identity had better be good. "Crazy" Cassie's got a lot of friends.

623. Even Janis Salpeter, the lawyer for the Winstons, knows him better than that. Her office is right down the hall. You can ask her yourself.

624. Now that those Jews are getting together with those Arabs, the rest of us are going to be up the creek without a paddle!

625. No clue.

626. When you start to take the clock-radio and the lighter to send to the lab, McBride asks if you can leave the lighter.

627. No, I didn't steal the carving.

628. Yeah, Jecko was using these pictures to backmail me. It was costing me $3,000 every six months. Of course, if my wife, Jenny, had seen them, her alimony would have been a lot more than that.

629. Naturally, you have to investigate us in connection with Bob's sad death. However, I'm confident that you will find that no one here had anything to do with that senseless tragedy.

630. This morning? I've been working on Huxley Lady all day, since 7:30 this morning. Peter Ballin's been helping me. He's in the cabin if you'd like to check with him.

631. Sure. Roy Diamond bowled with me last night. Afterwards, we stopped by the Chop House for a couple of drinks. We must have left around midnight.

632. In any case, it is imperative that you find the tablet before five o'clock this afternoon. Dr. Benjamin Cunnard of Columbia University is waiting at the Conchman Motel (H) to take delivery of it.

633. I didn't take Jan seriously at the time. I mean, I didn't think she'd literally kill Sam if he broke up with her. It was just her way of showing how upset she'd be if it happened.

634. The third one on my list would have to be Ethel Kokaska. She's the current manager of the Huxley Center in the Mall (L). From what I heard, she was furious over Jo Anne's speech last night.

635. When Charlie "The Torch" turned up dead, Cassie went crazy. He said he knew who did it and swore he'd get even with the bum. Nobody told me who the bum was.

636. My clients and Mr. Weathers have agreed to buy a two family house here in Huxley and live together. The only question is which of them will be the legal parents.

637. Well, Joe fought against those windows tooth and nail. When he lost, he resigned from the Board and stopped coming to Services. Those windows cost in the neighborhood of $500,000.

638. When you Europeans were wallowing in your Dark Ages, Arabic science was second to none in the world. In my case, star-gazing led me to asking how the universe works. That led me to physics.

639. Oh sure, I had a terrific session with Frank today. In fact, it went so well, he gave me a few extra minutes and we didn't finish until almost 1:30.

640. No clue.

641. Mr. Chen keeps all his jade in a glass display case that has several sets of good prints on it.

642. The second was Larry Kramer. He had a big argument with Mr. Rothstadt, who insisted he be fired. Mr. Kramer lives at 2 Portock Street (X).

643. You think I'm a paid killer?! You've got to be kidding me, right?

644. I had to throw the case out. Miss Hyde repudiated her earlier statement and refused to identify Forbes in court.

645. Farley is an M.D. and saw that Sam was beyond help. He came back to the clubhouse and I called the police immediately. No, I didn't go out to the sixth tee to check his story. I had no reason to.

646. Randy Dewberry—3 arrests, 1 conviction for assault.

647. I don't know anything about this missing tablet, and at this point, I could care less.

648. Yesterday, this drunk dressed in jeans and a sweatshirt gives me a personal note for Bob. I didn't want to take it, but he said it was very important. I figured, what the heck, if it wasn't, Bob could always throw it out.

649. We've been working about a month on remodeling this place. Last week, we put in that new fire-fighting system. It's a good thing, too.

650. No, I don't think anyone saw me. I know I didn't see anyone else. Anyway, around midnight, I decided to go home and get some sleep.

651. "The Englishman" is also considered an expert bomb-maker. He is an artist in making his bombs look like everyday objects. You could be looking right at one of his bombs and not know it.

652. He told the Board that as long as the images were meant as an expression of art, and not for worship, they were fine. I was outraged!

653. I heard this Weathers guy tell this other guy, Forbes, that he'd meet him anywhere, anytime. I would say there was bad blood between them.

654. I went in and found him lying in a pool of blood. It was awful. And who's going to have to clean it up, I ask you? Not me!

655. So, it was decided he must die. David and Tom were orphaned, until Su Li took them in. I do not love the American Dream. I am a good Communist and I follow orders.

656. You find a Saturday Night Special in the drawer of the night table next to the bed.

657. First of all, I loved Sam. And second of all, I've been here working with Coach Scruggs all morning, since half-past eight.

658. Daniel always walked to the Mall from here. No, I don't know which way he went. He left here a little after 3:00.

659. No clue.

660. I feel terrible for Patty. But obviously, no one in this house killed Bob. We had no reason to. And anyway, we have enough troubles of our own. (Go to Clue #5.)

661. Check for mud on any size 8 shoes you come across. Who knows, you might get lucky and we'll be able to match the mud or the shoes to the tracks.

662. The original fires each involved businesses in trouble and the owners trying to get their money out. On Planters Lane, the fire occurred in a building currently undergoing renovation; a building in which people are investing—putting their money in.

663. I heard Winkle tell one of his friends he was going to show those "rich Huxley Jews" what they could do with their new windows.

664. In fact, I remember receiving a letter from Ro while he was at the dig. He said it was time someone proved what an incompetent, pompous buffoon Bownes was. Then Ro found the Tablet of Knossos.

665. You notice McBride is wearing a very fancy watch. He objects when you ask him for it, but he gives in when you remind him of your Search Warrant. You put it with everything else you're sending to the lab.

666. The wire used to kill Richard Jecko was a steel guitar string. It was the first, or "high E" string.

667. That's when I found Mrs. Whittaker in the sauna. There was blood splattered everywhere. It looked like a scene from a slash-and-stab horror film.

668. That means Mr. Chen turned on his alarm system without first checking to make sure that nothing was missing.

669. Last week, I heard Mr. Dewberry tell Frankie to stop taking money out of the business or they'd be broke by next month. Frankie just laughed.

670. Uncle Su Li has always been a thief. Now I hear he's sold The Kingfisher on the black market and is now trying to collect again from his insurance company.

671. When he was in prison, he asked his wife's sister, Betty Winston, and her husband, Wayne, to adopt Nina to insure Nina would have a good home. They couldn't have children of their own and they agreed.

672. No clue.

673. Joe figured that a lot of that was his money. So now he sits at home . . . oh, he lives at 3 Lakeview Drive (U). Anyway, he hasn't been to Services once since the vote.

674. The shoe you sent us from Al Marx matches the bloody footprint we found in the sauna.

675. You find a lot of broken pottery, but nothing that seems to be a part of the missing tablet.

676. Of course, now that O'Neil's dead, we can't investigate him. So, unless you find that he was killed to keep his secret deals secret, I'm afraid the whole can of worms will remain unopened.

677. Hell, they could be anywhere. I'll bet you anything that at least one of them's with the Egyptians, but the others could be almost anywhere in town.

678. Yes, Paula was researching the Minoan culture here all morning. Oh, she got here sometime around nine and she didn't leave until 10:30.

679. You find a beat-up old crowbar. It's covered with dirt and the end used for prying has rust on it.

680. Yeah, I had an argument with Rothstadt, so what? I told him to go to hell. If it wasn't for the money he got from his family, he wouldn't be nothing.

681. I must say, I was surprised to find him on board like that. After all, he wasn't even wearing his yachting clothes.

682. The mud on Freddy Winkle's shoe matches the mud found on the west side of the Temple.

683. Mom always earned more than Dad and she doesn't want to give up her practice here. I guess she feels guilty about injuring his masculine self-image, or something. Anyway, I just hope Dad's all right.

684. You can check that with David. Neither of us was carrying anything when we left.

685. You find an accordian file filled with family portraits. Two of the proofs in the file have been torn up. They have no names on them.

686. No clue.

687. Yes, I was attacked by Leroy Forbes last night in the Chop House. I have no intention of involving the police in the matter. So I don't see why it's any of your concern.

688. Jo Anne started the Bea Goodbody Fitness Centers right here in Huxley. Naturally she always kept her own key to the place.

689. They had no children or insurance to speak of. So one night he took an overdose of something. Orthodox Jewish law prohibits burying suicides in sanctified ground.

690. You find Daniel alive and well. Sgt. Haskill captures Salo Rimsky and he tries to slip out the back.

691. While Mervyn Bownes is a gentleman, he is certainly no scholar. If his family didn't own Huxley College, I doubt he'd be able to get a job anywhere in the field of archaeology.

692. I know what kind of reputation the guy had, but let me tell you. He just happened to like women. And he had standards. He didn't date just anyone. Let me give you an example.

693. Stacy McBride was convicted of speeding last April. We have no record on either Simon Hindelly or Jason Babcock. You might try the F.B.I.

694. Yes, that's the man I saw. (She picks Angelo Tordini's picture out of a pile.) Yes, I'm sure of it. I don't think I'll ever forget how that face looked.

695. My father does have a nasty temper. I think that's due to his having had his own way most of his life. He really believes the entire universe is here strictly for his personal enjoyment.

696. Phillip Saint-Cyr—U.S. Special Forces; 16 confirmed killed; favorite anti-personnel weapon was the garrot.

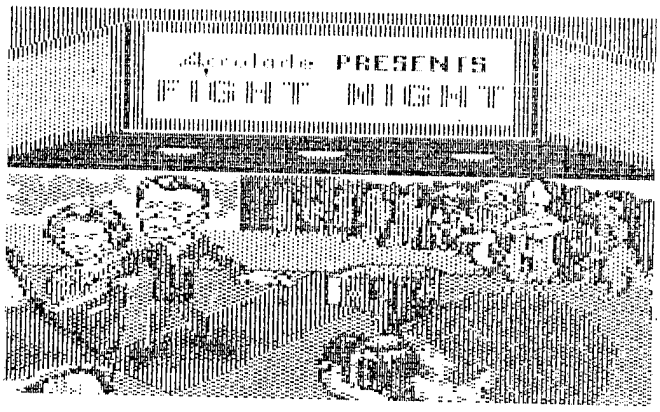
697. No clue.

698. If Mr. Bookbinder was killed on board Blind Lady last night, nobody would have been around to see or hear anything helpful.

699. Of course, I do not wish for you to stir up trouble for me. No, I do not wish to speak with the F.B.I. Besides, if I had anything to do with the disappearance of the jade, by now it would be too late.

700. The camera case also contains a Starlite light amplification lens, good for taking pictures in darkened motel rooms.

FIGHT NIGHT
(열광의 밤)



당신은 지금 라스베가스의 특설 링에서 세계의 강자들과 경기를 하게된다. 갈수록 당신의 상대는 무서운 저력으로 당신을 몰아 부칠것이다. 관중들은 열광하기 시작하며 당신은 도전자로서 링위에 오르게 된다. 필승의 신념으로 기필코 챔피언의 왕좌에 오르길 바란다.

1. 게임의 구성

Fight Night는 근래에 보기드문 여러 독특한 특징을 가지고 있는 스포츠 경기이다.

1. Main Event

세계 4위로 시작하여 챔피언까지 모두 다섯명의 강자와 경기를 가지게 된다. 그들은 여러가지 변칙적인 공격을 해올것이다. 명심하라. 승부의 세계는 냉혹하다. 공격이 최선의 방어가 될것이다.

2. Boxing Construction

Main Event에서 부족한 당신자신의 모든면을 분석하여 당신이 만든 세계최강자를 만드십시요. 이 부분은 단지 당신 혼자 실력을 평가하는 Main Event와는 달리 친구들과 함께 각자가 만들수 있는 강자를 조합하여 Tournament로 실력을 겨룰 수 있읍니다.

a) EDIT(선수만들기)

New : 새로운 선수 만들기.

Load : 이미 만들어진 선수를 디스크 내에서 뽑아 볼 수 있다.

Save : 새로만든 선수를 디스크에 보관한다.

Revert : 만드는 도중의 잘못이나 고치는 작업중 처음 EDTI 상태로 한다.

Delete : 디스크내의 선수를 삭제한다.

b) PARTS(몸의 구조변경)

몸의 한 부분씩을 선택하여 선수를 완성한다. 6가지 형태는 조이스틱으로 선별한다.

c) Statistics

선수의 성격과 각부분의 파워 강도를 조절한다. 각 부분의 파워는 조이스틱으로 고르게 분배한다.

○ Power for blow to (때리는힘)

Head (머리) % Body (몸통) %

○ Resistance for blow to (맷집)

Head (머리) % Body (몸통) %

◎ Action-time spent (동작비율)

offence (공격) % Defence (방어) %

◎ Intelligence (능력)

Brains (지혜) % Action (동작) %

위의 ◎표시가 되어 있는것은 조정을 컴퓨터에 맡길때만 해당된다.

위의 사항을 지정하기 이전에 누가 조정할것인지 정해져야 한다.

d) Controls

Human 사람이 조정한다.

Computer 컴퓨터가 조정한다.

e) Name

이름을 새기기 위해 Box를 선택하여 이름을 친후 Retrun을 친다.

3. Trainning (연습)

여기에서는 조이스틱의 조종법을 익힐수 있고 만들어진 선수의 펀치를 시험해 볼수 있는 기회가 주어진다.

화면에 4개의 사각형이 나타나면 순여겨 보자.

1. 선택한 선수
2. 선택한 속도
3. 선택한 연습종류
4. 조이스틱

조이스틱을 사용해서 선수를 선택한후, follow와 lead중 하나를 선택한다.

① folow컴퓨터가 조이스틱의 방향을 지시해준다. 컴퓨터가 요구하는 당신의 행동을 잘 관찰하고 몸에 익히는 것이 필승의 전략이다.

② lead folow에서 지시에 따라 익힌 움직임을 당신이 움직이며 다시 한번 몸에 익히자.

연습을 끝내려하거나 다른 선수를 연습시킬 때는 스페이스바를 누르시면 됩니다. 충분한 연습을 한후 CTRL-R을 누르시오.

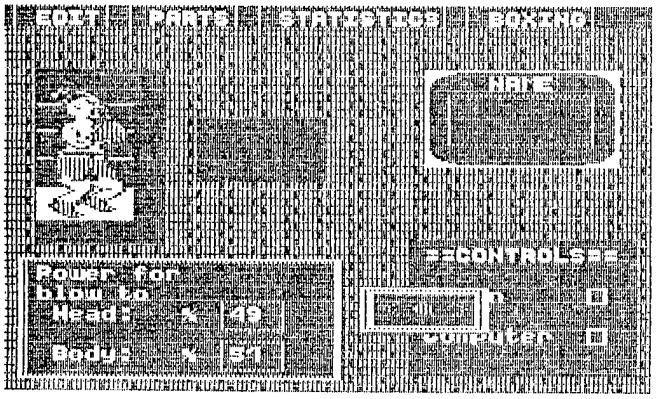
4. Sparring (연습경기)

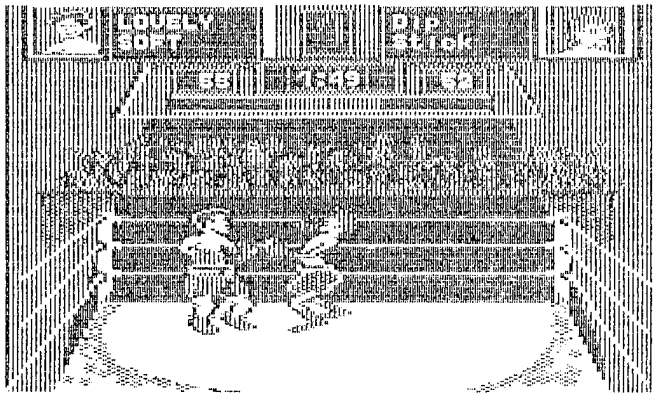
이미 만들어진 선수에게 연습경기를 시킨다. 컴퓨터로 연습시키거나 조이스틱을 사용해서 직접 연습시킬수도 있다. 트레이닝에서 익힌 능숙한 동작으로 연습 상대를 KO시켜라.

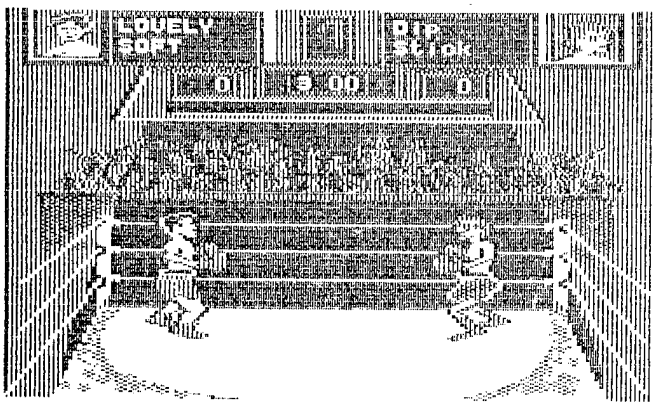
5. Tournament

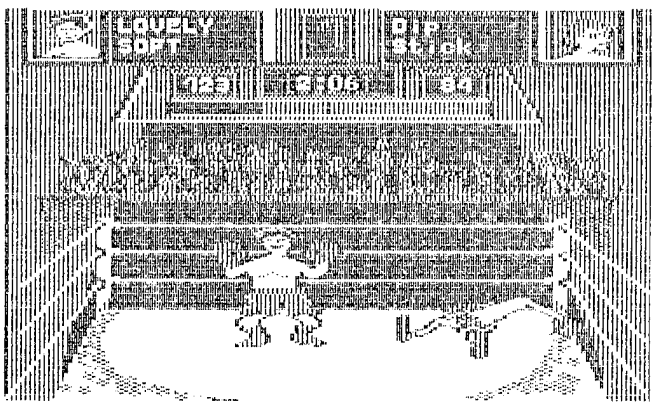
토나먼트는 모두 6명이 할 수 있으며 컴퓨터 대 사람, 사람 대 사람, 컴퓨터 대 컴퓨터등 어떠한 방법으로라도 경기를 할수가 있다. 토나먼트의 승자를 친구들과 함께 가려보라.

※ 조이스틱 사용법과 선수소개는 프로그램 A면 한글 설명서를 참고로 하시오.

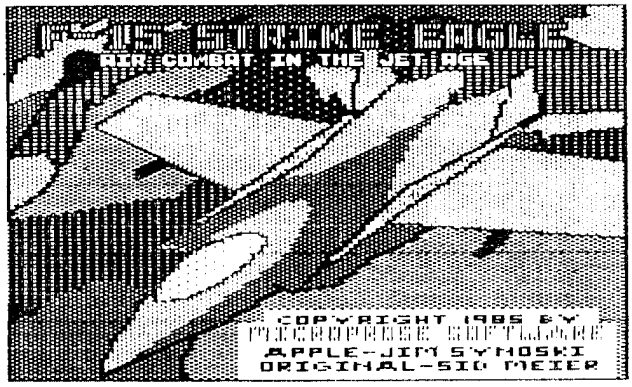








F-15 STRIKE EAGLE
(F-15 전투기)



머리말

현대의 초음속 전투기 시대의 공중전은 짧은 기간동안에 속도·기술·복잡함에 있어서 큰 발전을 하였다. 현대의 전투기 조종사들은 예전의 조종사들의 조종기술 뿐만 아니라, 공격·방어용 무기체계·연료의 관리·항법등에 대해서도 잘 알아야 한다. 다행히, 조종사는 컴퓨터에 의해 조정되는 정보제공 장치들의 도움을 받는다. "Heads-Up-Display"는 조종석 앞창에 적과 목표물에 대한 정보·항법표시·비행기 상태표시 등을 직접 표시해준다. 그래픽으로 된 "Weapons Statue Display"는 미사일 폭탄의 사용가능 여부를 쉽게 알 수 있게 해준다. 탐지거리를 변화시킬 수 있는 레이다는 전파·적외선 탐지기와 연결되어 모든 적의 위치를 알려준다. 지도와 방향표시장치는 현재위치를 알려주고 목표까지 유도해 준다. 그러나 이런 정밀장치들이 있다해도 가장 중요한 것은 역시 조종사이다. 공격·방어에 가장 적합한 수단을 선택하는 능력·목표까지 갔다 오는데 가장 적절한 경로를 선택하는 판단력·공중전에서의 조종술·적의 집중된 방어체계를 뚫을수 있는 용기 등이 성공의 열쇠이다. 이 프로그램은 전천후 제공전투기이며 지상공격기인 F－15의 주요한 비행·무기·정보체계를 충실히 시뮬레이션해준다. 또한 여러가지 적기·레이다 유도미사일·열추적미사일·공대공미사일·지상목표로 구성된 현대의 공중 전투 환경도 시뮬레이션해준다. 이 프로그램은 여러분을 최강의 전투기인 F－15의 조종석에 있게해주며 당신의 순간적인 판단과 전술에 따라 임무의 성공과 실패가 좌우되게 된다.

이 매뉴얼의 내용은 F－15의 비행·무기체계, 공중기동, 공중 전술등에 대해 상세한 것을 담고 있다. 바로 비행에 들어가고 싶을 경우에는 읽어보지 않을수도 있는 부분들도 있다. 그러나 다음 장은 반드시 읽어두어야 한다.

로딩(Loading the Simulation)

조이스틱은 1개만이 사용가능하다. 디스켓을 드라이브에 넣고 컴퓨터를 켜면 프로그램은 자동으로 부팅된다. 디스켓은 드라이브에 그대로 둔다.

컴퓨터 차트(Computer Chart

키보드와 대응하는 명령은 다음과 같다.

명령 "Option"－키보드 "1" Key
"Select" "2"
"Start" "CONTROL＋ⓐ" 또는 버튼0

항로표시의 이동 왼쪽"K"
오른쪽"L"
위쪽"O"
아래쪽","

선택(Options)

① 기술 레벨(Skill Level)

4가지의 레벨이 있다. －ARCADE, ROOKIE, PILOT, ACE, ARCADE레벨은 항공기의 roll이 없기 때문에 실제 비행과는 다르다. 처음일 경우 이 레벨에서 기본연습을 해보는 것도좋다.

ROOKIE에서 ACE로 올라감에 따라 적기나 지상목표물의 공격이 어려워지고, 적기나 지상의 대공 미사일 기지에서 여러분을 향해 쏘는 미사일의 숫자가 많아진다. 레벨은 "1"키를 이용해서 변경 선택한다.

② 임무 (Mission)

7가지의 임무가 있다. 최초의 임무는 "A"~"G" 키로 선택한다. 임무를 끝내려면 주공격목표(Primary Target)를 파괴하고 기지에 귀환해야 한다. 한 임무를 완수하면 더 어려운 다음 임무로 넘어간다. 주공격목표를 모두 파괴하지 못했더라도 연료의 재보급, 수리, 무기의 재보급을 위해 기지에 돌아올수 있다. 이때는 주 공격목표가 모두 파괴 될때까지 같은 임무에 남아있게 된다.(기지에 돌아오려면 기지 상공을 3000피트 이하로 비행해야 한다)

③ 플레이어의 수

4명까지 할수 있다. "2"키를 사용해서 플레이어 수를 선택한다. 여러명이 할때에는 한사람의 차례가 하나의 임무로 된다. 그러나 임무를 마치기 전에 기지에 귀환하거나, 탈출하여 구조되면 같은 사람이 계속한다. 각각의 점수뒤에 표시가 나타나는 사람이 현재 플레이 중임을 표시한다.

한번에 두사람이 플레이 할수도 있다. 이때는 한사람은 조이스틱을 가지고 조종사 역할을 하고 한사람은 키보드로 무기들을 작동시킨다.

④ 시작 (Start)

선택이 끝나면 "CONTROL+ⓐ"키를 누르거나 조이스틱의 버튼 0을 누름으로써 시작된다.

Authenticaion Codes

시작할때 컴퓨터는 이 코드의 입력을 요구한다. 이때 괄호속의 숫자에 해당하는 코드를 정확히 입력하고 RETURN을 친다. 코드는 다음 표와 같다.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G	E	A	M	C	D	F	E	M	P	J	C	E	C	P	M

이때 틀린 코드를 입력하면 조종과 무기사용이 지시대로 되지 않는다.

점수

각각의 목표를 파괴했을때 다음과 같은 점수가 올라간다.

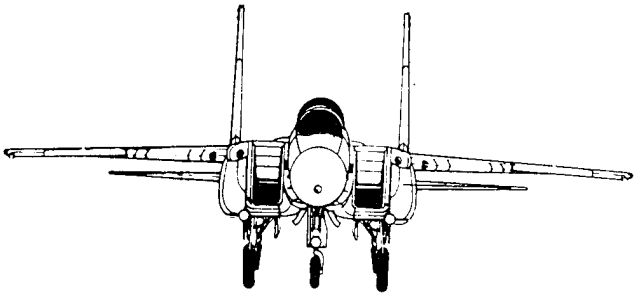
레 벨	ARCADE	ROOKIE	PILOT	ACE
주공격목표	500	1000	1500	2000
공중목표	150	300	450	600
지상목표	200	400	600	800

비행기와 그 시스템

① F-15의 성능

Ⓐ 일반사항

타입 : 단좌, 전천후, 공중전투용 및 지상공격용.
크기 : 폭 42피트, 길이 63피트, 높이 18피트
엔진 : Pratt & Whitney F100-PW-100 터보팬엔진 사용시 23,930파운드.
연료탑재량 : 기내에 13,455파운드, 외부탱크에 11,895파운드.



Ⓑ 기동성

수평최대속도 : 고도 36,000 피트에서 1440노트(마하 2.5)
수평비행시 실속속도 : 100노트.
초기 상승률 : 분당 50,000피트 이상.
전투행동반경 : 1,000마일
연료소모량 : 추력 1파운드에 시간당 0.7파운드.
가속도 한계 : +7.33/-3.0

Ⓒ 목표·적탐지

레이다 : Hughes APG-63 X밴드 펄스-도플러, 모든 고도에서 장거리 탐색 및 목표추적 가능.
무기 통제 : 레이다와 무기의 상태는 컴퓨터에 의해 Heads-Up-Display (HUD)와 다른 장치들에 표시됨.
전술용 전자경보시스템(TEWS) : 레이다 경보 수신기

(RWR), 적외선 경보수신기(IRWR), Westinghouse ALQ-119전파방해장치. chaff 투하하기, 조명탄

Ⓓ 무장

기총 : M-61A1 6총신의 20㎜ 회전식 기관포. 분당 6000발 발사. 탄약 1000발 탑재.

미사일 : AIM-9L 사이드 와인더 4발-단거리용 (유효거리 1000피트~10마일), 마하 3.0, 전방향공격가능, 수동식 열추적(적외선). AIM-7F 스패로우 4발-중거리용 (최대거리 62마일, 유효거리 30마일), 마하 4.0, 전천후, 반 능동식 레이다 유도.

폭탄 : MK-82 500파운드 다목적폭탄 3발을 1세트로해서 모두 6세트 적재(18발)

조종석은 매우 복잡하다. 조종사의 부담을 가능한한 덜어주고 생환가능성을 높이기 위해 효율적으로 디자인 되어 있다. 이 시뮬레이션에는 실제 F-15 전투기와 같은 장치도 많이있다.

② 조종석

Ⓐ 전방과 후방

스페이스 바를 사용하여 전·후방을 바꾸어 볼수 있다. 전방 화면은 HUD와 계기판이 있지만 후방은 하늘과 지면(또는 해면), 다른 비행기와 미사일만이 보인다.

Ⓑ Heads-Up-Display (HUD)

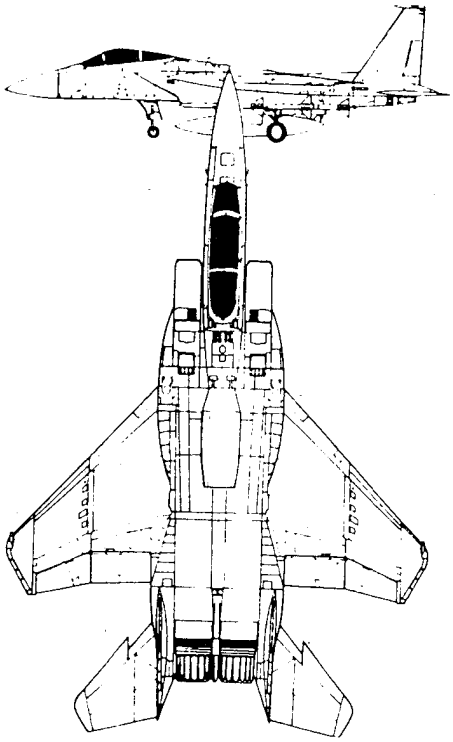
계기판위의 앞창에 다음과 같은 비행정보가 표시된다.

속도 : "SPD: 600"는 현재 속도가 600노트임을 표시한다. 1노트는 시속 1마일이다. (100노트는 정확히 시속 115마일이다)

고도 : "ALT: 9000"는 현재 고도가 9000피트임을 표시한다.

Aircraft Line of Flight : HUD의 중앙에 원이 있고 가운데에 비행기 모양이 있다. 이것이 비행방향을 나타낸다. 기총은 비행기 모양을 향해 발사된다.

Air-to-Air Reticle : 중앙의 비행기 모양을 둘러싼



원은 기총과 미사일을 조준하는데 사용한다. 기총의 명중률을 높이려면 적기의 뒤를 쫓아서 양날개 끝이 원속에 들어왔을때 쏘면 된다. 적기가 각도를 두고 날고 있을 때는 총알이 날아가는 시간 때문에 적기의 조금 앞쪽을 겨냥해야 한다. 45도 각도일 때는 원 하나 정도 앞을, 90도일때는 원 2개 정도 앞을 겨냥한다.

Air-to Ground Reticle과 Line of Impact : 폭탄 투하를 위해 BOMB모오드로 했을 때 나타나는 깜박거리는 원이며, 이 원과 비행기 모양을 연결한 선이 Line of Impact이다. Reticle은 현재 폭탄이 떨어질 지점을 표시하며, Line of Impact는 기수를 올릴 경우에 폭탄이 떨어질 위치이다. 폭격시에는 우선 목표를 Line of Impact에 놓은 다음 좌우로 roll 하거나, 기수를 아래위로 움직여 목표 위에 Air-to-Ground Reticle을 놓는다.

Pitch Lines : 몇개의 수평선은 기수가 어느 정도 아래·위를 향하고 있는가를 표시한다. 가장 긴 선과 수평선이 일치할 때, 즉 비행기 모양이 있는 곳과 수평선이 만나면 수평비행이다. 각 선은 10도를 표시한다. 지상목표를 향해 강하할 때는 30도 강하가 좋으며, 이때 수평선은 비행기모양에서부터 위로 세번째 선에 있게 된다.

Target Designator Box : 이것은 탐색 추적용 레이다나, 레이다·적외선 경보 수신기가 탐지한 적기의 위치를 나타낸다. 이것을 이용하면 적기가 시야에 나타나기 전에 공격 계획을 세우고 유리한 위치를 잡을 수 있다. 적기가 시야에 나타날 때는 이 Box 안에서 나타나게 된다. 중거리 또는 단거리 미사일 모드를 선택하면 "M"이 Box 내에 나타나서 미사일이 발사 준비되었음을 표시한다.

Missile Designator Box : 이것은 대공 미사일의 위치를 나타내 준다. 작아서 보기힘든 대공미사일을 피하는데 도움이 된다.

Steering Cue : 차례대로 나타나는 "N" "A" "V"는 지도위에 항로표시(Navigation Cursor)가 있는 곳까지 가는 비행 방향을 나타낸다. 따라서 이것을 향해서 비행하면 지도상에 항로표시가 있는 지점에 도착하게 된다.

Ⓐ 각종메시지

HUD에 항상 표시되는 정보외에 HUD의 왼쪽 아래에 다음과 같은 메시지들이 나타난다.

무기 시스템 모드에서 :

"GUN 900"은 현재 기총(GUN)모드에 있으며, 실탄이 200발 남아 있다는 뜻이다. GUN 모드에서 조이스틱의 버튼 0을 누르면 한번에 25발씩 발사된다.

"MISSILE ARMED"는 중거리 또는 단거리 미사일이 발사준비 되었다는 표시이다. 미사일 모드에서 조이스틱의 버튼 0을 누르면 준비된 미사일이 발사된다.

"BOMB ARMED"는 폭탄 투하 준비가 되었다는 표시이다. BOMB모드에서 조이스틱의 버튼 0을 누르면 3개의 500파운드 폭탄 1세트가 투하된다.

무기 사용 결과 :

"ENEMY PLANE HIT"는 기총이나 미사일이 적기에 명중했다는 뜻이다.

"BOMB RELEASED"는 폭탄이 투하되었다는 뜻으로 다시 상승하거나 목표상공을 떠나야 한다.

"BOMB MISS"는 폭탄이 빗나갔다는 뜻이다.

"TARGET HIT"는 지상목표에 폭탄이 명중했다는 뜻이다.

경고 :

"ALERT : SAM LAUNCH"는 적의 지대공 미사일(SAM)이 발사 되었다는 뜻이다.

"DAMAGE WARNING"은 미사일에 맞아서 손상을 입었다는 뜻이다.

"ALERT : AIR-TO-AIR LAUNCH"는 적기가 열추적 공대공 미사일을 발사했다는 뜻이다.

방어시스템 :

"LONG, MEDIUM, SHORT RANGE RADAR"는 현재 레이다의 탐지거리를 표시한다. 단거리(SHORT RANGE)일 경우에는, 비행기로 부터 사방 10마일 까지, 장거리(LONG RANGE)일 경우에는 비행기로부터 40마일까지 탐지한다.

"ECM JAMMING"은 적의 레이다 유도 미사일을 방해하기 위해 전파방해 장치를 작동시키고 chaff(전파방해물질)를 투하시켰다는 뜻이다.

"FLARE RELEASED"는 적의 열추적 미사일을 혼란시키기 위해 조명탄을 투하했다는 뜻이다.

Ⓓ 최대속도

비행기가 최고속의 위험속도에 가까워지면 레이다스크린 주위에 붉은 경고등이 켜지므로 이때는 날개를 보호하기 위해서 속도를 줄여야 한다. 추력을 줄이든

가, 스피드 브레이크를 펴거나, 상승을 하면 속도를 줄일수 있다.

Ⓔ 계기판

계기판에는 다음과 같은 정보가 표시된다.

마하수 : "MACH; 9"는 마하 0.9 (음속의 0.9배)로 비행하고 있다는 뜻이며, 마하1은 해면고도에서 661노트로 고도가 올라가면 줄어든다. 소수점이 표시되지 않으므로 주의한다. ("MACH : 17"이면 마하 1.7의 속도라는 뜻이다)

방향 : "HDG : 180"은 북쪽에 대하여 180도 방향 (남쪽)으로 비행하고 있다는 뜻이다.

엔진 출력 : "RPM : 90"은 엔진 최대 출력의 90%를 내고 있다는 뜻이다. "AFT"는 애프터버너가 가동되고 있다는 뜻이며, 이때는 최대출력보다 1.6 배의 출력이 나온다.

연료의 양 : FUEL : 20000LBS"는 연료가 20,000 파운드 남아 있다는 뜻이다. 기체내부에 13,500 파운드, 외부 탱크에 10,000파운드의 연료를 적재한다. 연료 소모량은 엔진 출력에 비례하며, 애프터버너를 사용하면 최대출력보다 60% 많은 연료가 소모된다.

경고등 : 네개의 경고등이 있다. 처음의 것은 레이다의 추적을 받고 있거나 레이다 유도 미사일이 날아오고 있음을 경고한다. 두번째 것은 적외선 탐지기가 적 미사일에서 나오는 열을 포착했음을 경고한다. 세번째 것은 낮은 고도(6100피트)를 경고해주며, 네번째 것은 연료가 얼마 남지 않았으므로 (5000 파운드 이하) 기지로 돌아가야함을 경고한다.

Ⓕ 경고음

두가지의 경고음이 위험을 알려준다. 고도와 강하율을 보아서 지상과 충돌할 위험이 있을때 경고음이 울리므로 빨리 상승해야 한다. 속도와 기울기를 보아서 실속속도에 가까워지면 경고음이 울리므로 출력을 올려야 한다.

Ⓖ 위치표시기(Horizontal Situation Display : HSD)

HSD는 임무에 따른 비행지역의 지도를 나타내준다. 여기에는 주공격 목표와 각종지상목표 (적 비행장, 지대공 미사일 기지), 기지, 강이나 해안선 같은 지리적 정보가 표시된다.

비행기의 현재 위치와 비행방향은 반짝이는 비행기 모양으로 표시된다. 항로표시 (NAVIGATION CURSOR)는 비행기의 항법 시스템과 연결되어 있다. HSD상의 항로표시의 위치와 현재 비행기의 위치를 비교 계산하여 HUD에 Steering Cue를 표시한다. 이 "NAV" Cue를 향해 비행하면 항로표시가 있는 지점에 도착하게 된다. 항로표시는 콘트롤 키로 움직인다(O. K, L, , 키)

Ⓗ 레이다(Radar-Electronic Warfare Display : REWD)

REWD는 비행기 주변의 공중 지상의 목표들을 나타내준다. 탐지거리는 "R"키로 선택한다. 각 선의 간격은 10마일이다. 한 가운데가 비행기의 위치이다. REWD는 레이다, 레이다 경고 수신기 (Radar Warning Receiver : RWR-지상이나 적기의 레이다가 추적하고 있음을 경고해 준다), 적외선 경고 수신기 (Infra Red Warning Receiver : IRWR-적의 지대공 또는 공대공 미사일이 발사되었음을 경고해준다)에 의해 포착된 사항들을 표시해준다.

적기의 위치와 비행방향도 나타난다. 이것은 레이다(적기의 탐색·추적), RWR(적기가 발사하는 전파를 포착), IRWR(적기 엔진의 열을 포착)이 포착하여 표시해준다. 또한 주 공격목표, 적 비행장, 지대공 미사일(SAM)기지, 귀환할 기지도 표시된다.

Ⓘ 무기 상태 표시 (Weapons Status Display : WSD)

현재 사용가능한 무기를 한눈에 알아볼수 있게 해준다. 여기에는 현재 남아있는 폭탄수, 중거리·단거리 미사일의 수, 조명탄수와 외부연료 탱크의 상태가 나타난다.

③ 콘트롤

전방 콘트롤(Up Front Control : UFC)

UFC는 실제 F-15는 HUD밑에 있으나, 이 시뮬레이션에서는 키보드이다. 이것으로 무기를 선택하고, 레이다를 콘트롤 하며, 방어 시스템을 작동시키고, 조

이스틱으로 하는 이외의 모든 콘트롤이 이루어진다.

UFC의 기능은 다음과 같다.

기총(GUN) 모드 작동 : "G"를 눌러 기총을 발사준비한다. 적기가 1000피트 이내에 있을때 조이스틱의 버튼0을 누르면 한번에 25발씩 발사된다. 처음 시작때나 미사일 폭탄을 준비하지 않을때에는 자동으로 기총모드가 된다.

단거리 미사일(SHORT RANGE MISSILE)모드 작동 : "S"를 눌러 단거리용 열추적 미사일 사이드와인더(Sidewinder)를 발사 준비하고 추적장치를 H-UD의 Air-To-Air Reticle에 조준한다. 적기가 1.5～10일이 아직 날고 있을때는 또 발사할 수 없다.

중거리미사일(MEDIUM RANGE MISSILE)모드 작동 : "M"을 눌러 중거리용 레이다 유도 미사일 스패로우(Sparrow)를 발사준비하고, 추적장치를 HUD의 Air-To-Air Reticle에 조준한다. 적기가 10～40마일 거리에 있을때 버튼0을 눌러 발사한다.

폭탄(BOMB) 모드 작동 : "B"를 누르면 3개의 500파운드 폭탄 세트가 투하준비되고 HUD에 Air-To-Ground Reticle이 나타난다. 이 폭탄조준용 Reticle이 지상목표 삼각형 안에 들었을때 버튼0을 눌러 투하한다. 30～40도 강하자세를 취하면 가장 명중율이 높다. 2000피트 고도에서 투하하고 바로 상승한다.

출력(THROTTLE) : 숫자키 "0"(55%)～"9"(100% RPM)을 눌러 엔진 출력을 조정한다.

애프터버너(AFTERBURNER) : "A"키로 작동한다. 출력조정 키는 무시된다. 애프터버너를 작동시키면 100출력때보다 60% 증가된 출력(연료 소모도 증가)을 낸다.

스피드브레이크(SPEEDBRAKE) : "X"를 눌러 작동시킨다. 출력 조정키는 그대로 유효하다. 브레이크가 작동되는 시점의 출력을 기준으로 하여 75% 수준으로 속도가 떨어지게 된다.

레이다 추적 미사일 방어 : 레이다 유도 미사일을 방해하기 위해서는 "E"를 눌러서 전파방해장치를 작동시키고 chaff를 투하한다. 전파방해는 짧은기간 동안만 유효하며 자꾸 사용할수록 그 효과는 떨어진다.

열추적 미사일 방어 : "F"를 눌러 조명탄(Flare)을투하한다. 적의 열추적미사일이 이 조명탄의 열을 추적하게 된다. 거리가 가까우면 이 조명탄에 명중하게 된다. 조명탄은 5～10초간 작동한다.

외부연료탱크 투하 : 외부연료탱크(Drop Tank)의 연료를 다 사용하면 (연료가 13,500파운드이하로 남았을때) "D"를 눌러 탱크를 투하하면, 속도도 빨라지고, 비행거리도 길어진다.

항로 표시(NAVIGATION CURSOR) : "O""K""L"",")키를 이용해 커서를 움직이다.(컴퓨터 차트 참조)

전방·후방 : 스페이스 바로 전·후방을 바꾼다.

탈출 : "ESC"를 눌러 탈출한다. 구조되어 다시 출격하거나 포로가 되어, 끝나게 된다.

레이다 거리 선택 : "R"를 눌러서 레이다의 탐지거리를 변경한다.

일시정지(PAUSE) : "P"를 누르면 그대로 일시정지한다. 다시 아무키나 누르면 시작된다.

시작 : 도중에 "CTRL+ⓐ"를 누르면 완전중지하고 처음의 선택화면으로 되돌아간다.

④ 콘트롤 스틱

조이스틱은 조종과 무기사용(기총발사·미사일발사 폭탄투하)에 쓰인다. 스틱을 좌우로 움직이면 그 방향으로 기울어지면서 회전하게 된다. 앞으로 움직이면 상승·하강하게 되며 이때는 속도도 변한다.

버튼0을 누르면 무기가 발사·투하된다.

일반적으로 상승시에는 속도가 떨어지고, 하강시에는 속도가 빨라진다.

주의 : 해당고도 최고속도에서 상승하면 날개가 떨어져 나갈 위험이 있으므로 스피드브레이크를 사용하여 속도를 줄인다. 특히 급강하시에는 반드시사용해야 한다.

비행

① 조종

조이스틱으로 앞에서와 같이 조종한다. 만약 실속속도(stall speed : 해면고도 수평비행에 100노트)까지 속도가 떨어지면 실속(stall)하게 된다. 그러므로 급상승을 계속할때는 속도를 유지하고 실속을 방지하기 위해 엔진출력을 증가시켜야 한다. 방향전환방법을 예

를 들면 오른쪽으로 회전할때는 (1)스틱을 오른쪽으로 움직여서 오른쪽으로 roll 한후 (2)각도가 원하는대로 되면 스틱을 가운데로 놓는다. (3)속도를 유지하려면 출력을 올린다. 실속에 주의한다(회전시에는 실속속도가 올라간다). (4)원하는 방향이 되면 될때까지 왼쪽으로 roll 시킨후 출력을 줄인다.

회전시에는 고도가 떨어지는 것을 방지하기 위해서 이 시뮬레이션은 자동조절이 되어 있으므로 회전중 고도를 유지하기 위해 스틱을 당길 필요가 없다. 완만한 회전에서 스틱을 당기면 상승하게 되고, 급회전에서는 더 빨리 회전하게 된다.

Ⓐ 임무수행절차

각 임무가 시작되는 시점에서는 레이다는 중거리로, 100%출력으로 되어 있다. 목표를 향해 갈때는 순항속도로 90%RPM ("7"키를 누른다)으로 하면 연료를 아끼면서 속도도 유지하고 적공격에 대비할 수 있다. 먼저 비행계획을 세워야 한다. 지도를 보고 현재위치와 주 공격 목표를 확인한다. 목표까지 갔다오는 경로를 선택한다. SAM기지나 비행장들을 피해갈수도 있고, 공격해 파괴하면서 갈수도 있다. 고공으로 침투하면 SAM미사일의 효력을 최소화 할수 있고, 중간고도로 침투하면 시간을 절약할수 있으며, 저공으로 침투하면 레이다 유도 미사일을 피할수 있다. 어려운 임무에서는 기지에 돌아와 연료 무기를 재보급 받아서 여러번 출격할수도 있다.

비행계획이 정해지면 항로표시를 첫목표에 맞춘다. Steering Cue가 목표까지 유도해 준다. 36,000피트에서 최고속도를 낼수있어서 비행거리가 길어진다. 고공에서는 지대공 미사일이나 적기를 피하기가 쉽다. 또는 1500피트 이하로 비행하면 지대공 미사일(SAM)을 피할수 있다. 그러나 저공에서는 공기가 불안정하여 고도가 불규칙해 지므로 주의해야 한다.

가는 도중에 적의 레이다 유도 미사일·열 추적 미사일·적기로부터 방어를 해야 한다. 각각의 적은 그 특징이 다르므로 정확히 대응해야 한다. 가장 중요한것은 적을 빨리 확인하는 것이다. 적 미사일이 발사되면 모두 HUD에 표시된다. 장거리 레이다로 미사일의 위치를 잡는다. 레이다 경고등과 적외선 경고등을 이용해 미사일이 레이다 유도형인지 열추적형인지 파악한다. (공대공 미사일은 모두 열추적형이고, 지상발사형은 둘중 어느것일 수도 있다) 적기는 장거리 레이다나 Target Designator Box를 보고 확인 할수 있다.

열추적 미사일은 여러가지 대응방법이 있다. 미사일쪽을 정면으로 향하면 피할수도 있다. (열이 없는 쪽이므로) 이것이 소용없으면 조명탄을 투하해서 혼란시킬수 있다. 적외선 경고등이 꺼지면 성공한 것이다. 최후의 수단으로 단거리 레이다를 이용해 조종술로 피할수 있다. 미사일의 속도가 더 빠르므로 급회전으로 피할수 있다.

레이다 유도 미사일이 다가오면 "E"를 눌러 전파방해장치를 가동시키고, chaff (전파방해물질)를 투하하여 혼란시킨다. 미사일이 3~5 마일 거리에 있을때 작동시키고 빨리 피한다.

적기는 먼저 격추시켜버리는 것이 상책이다. 10마일 이상 거리에 있을때는 중거리 미사일을 쓴다. 중거리 미사일(MRM)은 목표를 포착하는 데에 10 초정도가 소요되므로 Target Designator Box를 향해 발사하는 것이 좋다. 거리가 10마일 이하이면 단거리 미사일(SRM)을 쓴다. SRM은 바로 목표를 포착하며 꼭 정확한 조준이 필요하지는 않다. (뒤쪽에 있는 적을 향해 발사해도 상당히 높은 명중율을 갖는다)

눈에 보이는 거리이면 기총을 쓴다. 먼저 적기를 추격해야 한다. 미사일은 1발로도 적기를 격추시키지만 기총은 여러번 명중시켜야 한다. (보통 2번 정도) 처음에는 장거리 레이다를 이용하여 나타나는 적을 일찍 파악하는 것이 좋다. 회전시에는 45도 정도가 좋다.

급상승시에는 수평선이 안보일수도 있으므로 방향을 미리 확인해 둔다. 상승·하강 각도를 30도 이하로 하면 속도에 큰 변화가 없다. 전투시에는 70~90 도의 급회전을 한다. 90도 회전시 빨리 회전하려면 스틱을 뒤로 당긴다. 급회전시 속도를 유지하려면 애프터버너를 쓴다. 폭탄의 명중률을 높이려면 항로표시와 장거리 레이다를 사용해 목표를 향해 정면으로 비행한다. 중간 정도의 속도로 5000피트 이하의 고도로 접근한다. 목표 삼각형이 보이면 약간 하강자세에 들어간다. 삼각형이 커지면 Air-To-Ground Reticle이 삼각형 안에 들어가도록 조종한다. 버튼0를 누른다. (BOMB 모드에 있어야 한다—"B"키를 눌러서) 그러나 저속으로 직선 비행하면 적 SAM미사일의 목표가 되

기 쉽다. 사고가 나거나 손상을 입었을때는 가능한 한 기지로 돌아가야 한다. 그것이 불가능하면 탈출한다. 구조될 가능성은 반반이다. 알맞은 비행계획, 좋은 조종술, 각종 시스템의 적절한 사용이 임무를 완수하는 비결이다.

② 회전

적기를 추격하는 데에는 회전이 가장 중요하다. 회전속도는 기울기에 따라 빨라지며 고도가 높으면 늦어진다. 저고도에서 급회전시에는 속도가 실속 속도에서 마하 0.8이 될때까지 회전율이 증가하며 더 빨라지면 회전율이 급격히 떨어진다. 고공에서는 최대 회전율은 낮아지고 더 고속에서 최대회전이 되며, 속도가 빨라져도 회전율이 급격히 감소하지는 않는다. 회전은 마하 1.0이하로 하는것이 좋으며 마하 0.8이 가장 적당하다.

③ 기동한계

기동한계는 그 범위가 넓을수록 좋은 비행기이다. 최저속도(Vmin)는 날개에 따라 좌우된다. 고공에서는 Vmin가 감소하며, 같은 고도에서는 회전각도가 클수록 Vmin가 올라간다.

최고속도(Vmax)는 엔진성능과 날개에 따라 좌우된다. 36,000피트 이상의 고도에서는 엔진에 의해 Vmax가 제한된다. 최고속도는 36,000피트까지는 고도상승에 따라 증가한다. 36,000피트를 넘어서면 감소한다. 36,000피트 이하에서는 Vmax가 기체의 강도에 따라서도 정해진다. 그러므로 36,000피트이하에서 Vmax를 초과하면 비행기가 파괴된다.

주의 : 급강하시 Vmax를 초과하지 않으려면 엔진 출력을 줄이든가 스피드 브레이크를 사용해야 한다.

공중전투

① 공중전의 양상

Ⓐ 탐색과 확인

빨리 발견하여 정확하게 확인하는 것이 기습공격의 요건이며, 기습공격은 공중전에서는 가장 중요한 것이다. 전파를 발사하는 적기나 SAM기지는 레이다 경고수신기(RWR)가 탐지하여 계기판 위쪽에 있는 첫번째 경고등을 켜 줌으로써 알 수 있게 된다. 미사일이 내는 열은 적외선 경고수신기(IRWR)가 탐지하여 두번째 경고등을 켜준다. 탐색·추적용 레이다는 비행방향 좌우 60도내에서 160마일까지의 모든 적기를 탐지한다. 레이다와 RWR, IRWR이 포착한 적기 미사일은 계기판의 레이다 스크린(REWD)에 표시된다.

실제 비행기에서는 전지장치를 통해서나 직접 눈으로 아군기·적기를 구별하지만, 이 시뮬레이션에서는 모든 비행기가 적기이다. 그러므로 가능한한 먼거리에서 빨리 발견해야 한다. 따라서 장거리 레이다를 사용하는 것이 좋다. (목표나 적이 가까이 있을때는 중거리·단거리 레이다를 사용하는 것이 정확하게 볼 수 있다)

Ⓑ 공격

목표가 탐지되면 비행상황·공격 방어시스템·적기·전술적 상황등에 따라 공격계획을 세운다. F-15는 어느 적기보다 기동성과 속도가 우수하다. 그러므로 조종사의 능력이 공격성공의 열쇠이다

적기를 장거리(10마일 이상)에서 발견하면 중거리 미사일(MRM)로 공격한다. 적기가 이쪽을 향해 올때는 30마일 거리에서, 가로질러 지나가고 있을때는 20마일 거리에서, 멀어지고 있을때는 10마일 거리에서 발사하는 것이 좋다. 더 먼거리에서 발사하면 적기에 닿기전에 미사일의 연료가 떨어질 수도 있다. 너무 가까운 거리에서 발사하면 목표에 가까워졌을때 탐지장치가 작동이 잘 안될 수도 있다.

중거리(1000피트~10마일)에서 적기를 포착하면 단거리미사일(SRM)로 공격한다. 적기 엔진의 열을 추적하므로 뒤를 추격하며 쏘는것이 가장 좋다. 태양이 적기뒤에 있을때는 쓰지 않는다.

단거리(1000피트 이하)에서는 기총이 가장 효과적이다. 뒤쪽으로부터의 접근 속도는 50노트 정도가 좋고 적기를 지나쳐 버리지 않도록 150노트 이하이어야 한다. 정면 공격시에는 더 먼거리에서도 가능하다. (2마일까지).

Ⓒ 기동

공중전투 기동에서는 에너지의 효과적 관리가 중요

하다. 에너지는 출력을 올리면 증가하고 회전·상승·스피드 브레이크 사용으로 줄어든다. 고속의 순항속도(마하 0.9)를 유지하면 빨리 상승할 수 있다. 고공을 비행하면 하강할때 속도가 빠르게 증가한다. 가장 큰 전투효과를 낼 수 있도록 계속 에너지를 관리해야 한다.

② 폭격의 테크닉

다이빙폭격(DIVE BOMB) : 중간고도(4000~6000피트)비행시 사용한다 "B"를 눌러 투하준비하고 HUD에 Air-To-Ground Reticle을 작동시킨다. 목표를 정면에 오게하고 Reticle이 목표위에 왔을때, 거꾸로 roll해서 스틱을 당겨 기수를 내리거나(6000피트에서), 스틱을 밀어 기수를 내려(4000피트에서) 수평선 아래로 30도 각도가 되게한다. Reticle을 목표위에 오게해서 기체를 바르게 한후 계속 목표위에 Reticle을 둔다. 2000피트에서 폭탄을 투하하고 곧바로 상승한다.

POP UP: 저고도(1000피트)에서 사용한다.
목표를 정면에 두고 45도 각도로 기수를 올리고 3000피트에서 거꾸로 roll한 후 스틱을 당겨서 수평선 이하 30도까지 낮춘다. Reticle을 목표위에 놓고 기체를 바로하여 계속 Reticle을 목표위에 유지한다. 2,000피트에서 폭탄을 투하하고 곧바로 상승한다.

③ 적

Ⓐ 적 기

	MIG-21 Fishbed	MIG-23 Flogger	SUKHOI-22 Fitter-C
유 형	단좌 주간 전투기	단좌 선천후 전투폭격기	단좌 선천후 전폭기
최고속도	마하 2.1(36000피트) 마하 1.06(해면고도)	마하 2.2(36000피트) 마하 1.1(해면고도)	마하 2.4(36000피트) 마하 1.06(해면고도)
실속속도	140노트	100노트(추정)	140노트
상승한도	60,000피트	50,000피트	60,000피트
레이다	16마일 탐지	50마일 탐색, 30마일추적	-
탐지기	RWR	RWR, IRWR	RWR
방해장치	-	전파방해, chaff, 조명탄	chaff, 조명탄
무 장	23㎜ 기총 AA-2미사일 4발	23㎜ 기총 AA-2 AA-7 4발 AA-8	30㎜ 기총 AA-2 AA-7 4발 AA-8

Ⓑ 지대공미사일

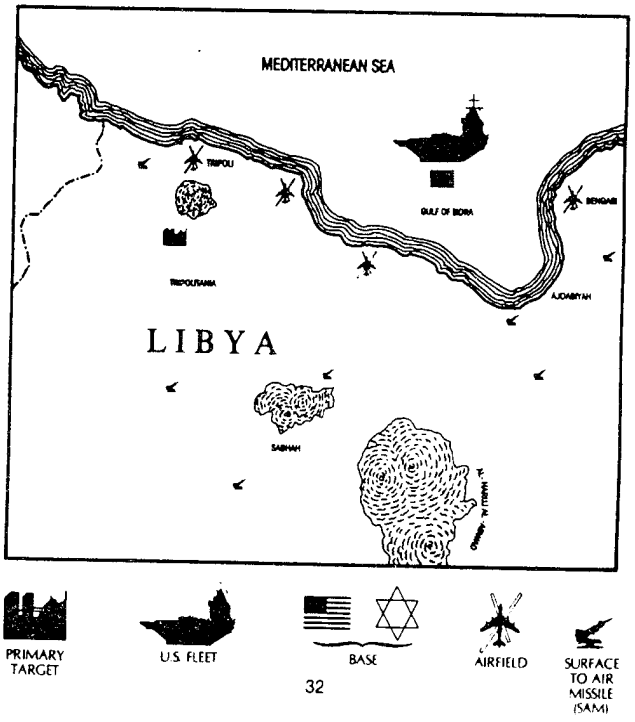
	SA-2 Guide	SA-4 Ganef	SA-7 Grail
유 형	지상레이다 유도	지상레이다 유도·반자동	휴대식, 열추적
유효사정거리	20마일	30마일	5마일
속 도	마하 3.5	마하 2.5	마하 2(추정)
도달속도	60,000피트	80,000피트	32,000피트

임무

7개의 임무가 있다. 하나의 임무를 완수하면 더 어려운 다음 임무로 진행된다. 주 공격 목표를 모두 파괴하고 기지에 귀환해야 임무가 완수된다. 완수 전에 재보급·수리를 위해 귀환할 수도 있다. 기지에 귀환하려면 기지 상공을 저고도로 비행해야 한다(레벨이 높을수록 낮게 날아야 한다). 뒤에 있는 임무로 갈수록 목표·적기·SAM의 수가 많아서 어려워진다.

① 리비아(LIBYA) 1981년 8월 19일

상황 : 항모 니미츠를 중심으로 한 미국 기동함대는 리비아 국경밖 시드라만에서 훈련중이었다. 리비아는 시드라만이 자기들의 영토라고 주장하며 함대에 위협비행을 하였다. 미국은 이 주장을 인정치 않았다.



비행계획 : 1) 주간, 10000피트까지 상승하여 초계 임무에 들어간다. 2) 공격 받을 경우, 리비아 전투기를 물리치고 적의 공군사령부 (주공격 목표)와 비행장들을 폭격한다. 3) 귀환한다.

적기 : MIG-21 ; MIG-23; Su-22

시뮬레이션 : 열추적 미사일을 발사하는 Su-22의 공격을 받았다.

목표의 수 : 주공격 목표 1, 비행장 4, SAM기지 7

② 이집트(EGYPT) 1973년 10월 6일

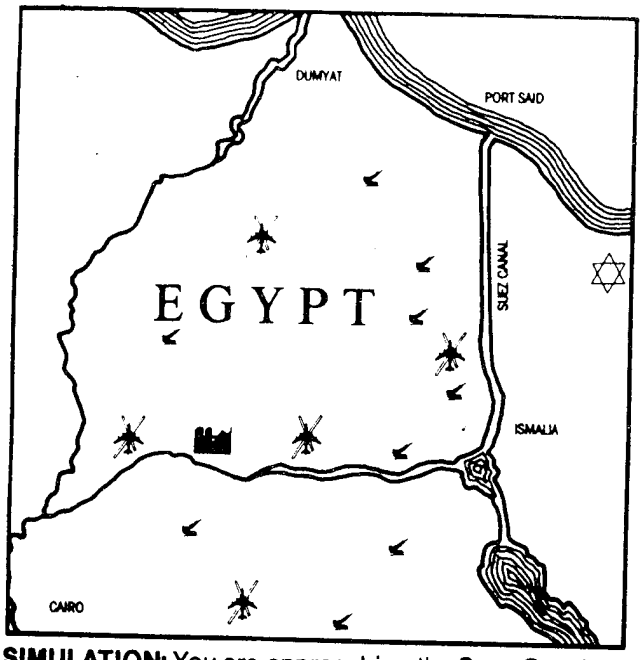
상황 : 이집트 육군은 수에즈 운하를 건너 욥·키푸르 전쟁을 시작했다. 정보부는 제3군사령부의 위치를 알아냈다. 많은 SAM기지가 전선과 후방에 있으며 이집트 공군도 활동중이다. 제3군 사령부를 파괴하라는 위험한 임무가 명령되었다.

비행계획 : 1) 대공 방어망을 뚫는다. 2) 사령부 (주공격목표)를 폭격한다. 3) 가능한 많은 비행장과 SAM기지를 폭격한다. 4) 귀환한다.

적기 : MIG-21 ; MIG-23 ; SA-7(열추적 SAM뿐임)

시뮬레이션 : 수에즈 운하에 접근중이며 MIG-21의 공격을 받았다.

목표의 수 : 주공격목표 1, 비행장 5, SAM기지 9



SIMULATION: You are approaching the Suez Canal, you are attacked by a MiG-21 fighter.

③ 하이퐁(HAIPHONG) 1972년 4월 15일

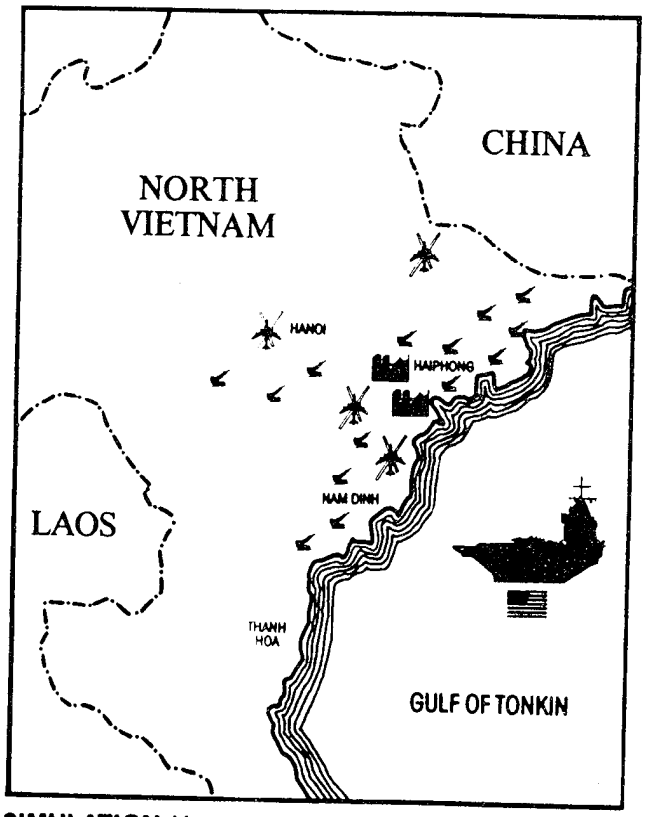
상황 : 4년간의 중지후에 미국은 하이퐁 항구 주변의 군사·산업 목표들을 포함하여 월맹 폭격을 재개했다. 그동안 월맹은 레이다 유도 SAM과 곡사포로 방공망을 강화했다. 월맹공군은 아직 약하다. 정밀한 야간폭격 임무가 하달되었다.

비행계획 : 야간, 1000피트 또는 고공으로 방공망을 뚫는다. 2) 항구지역에 있는 두개의 철도(주 공격목표)를 폭격한다. 3) 기회가 있으면 가능한 한 많은 SAM기지와 비행장을 폭격한다. 4) 귀환한다.

적 : SA-2와 SA-3레이다 유도 SAM

시뮬레이션 : 월맹 해안에 접근 중이다.

목표의 수 : 주 공격 목표 2, 비행장 4, SAM기지 14



SIMULATION: You are approaching the coast of North Vietnam.

④ 시리아(SYRIA) 1984년 3월 12일

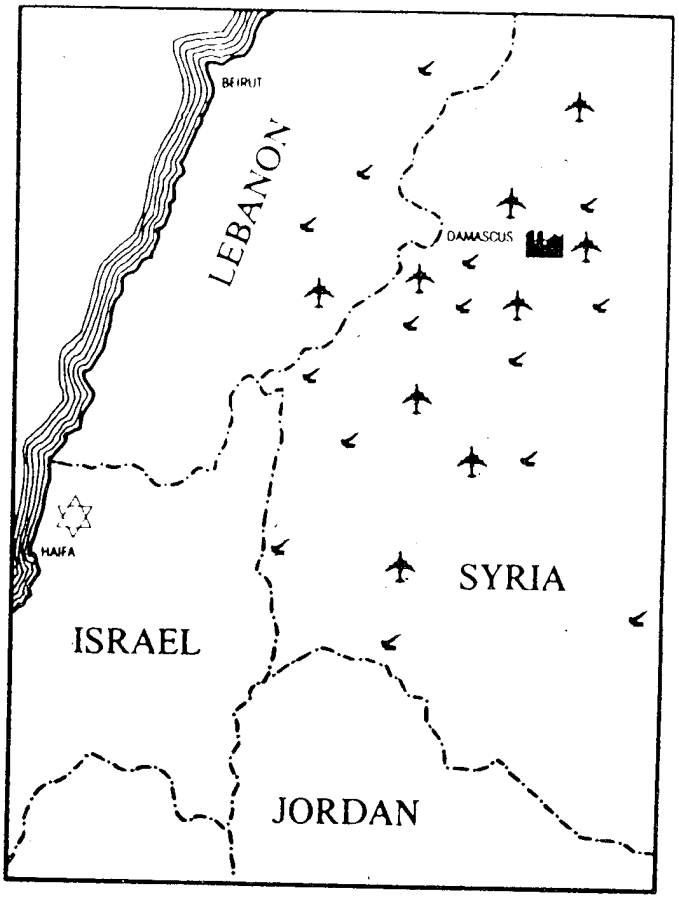
상황 : 최신형 SAM-9미사일이 시리아 육군에 장비되었다. 이 미사일이 가동되기 전에 찾아내어 파괴해야 한다. 작은 SAM기지들과 시리아공군기들이 이 기지들을 지키고 있다.

비행계획 : 1) 주간, 레바논·시리아 국경을 날아 S-AM-9기지를 찾아낸다. 2) 공격을 받으면 적을 찾아내어 공군 사령부를 폭격한다. 3) 응전해오는 SAM기지와 비행장들을 파괴한다. 4) 귀환한다.

적기 : MIG-21;MIG-23;SA-3 레이다 유도 SAM과 SA-7 열추적 SAM

시물레이션 : 공격을 받고 있다.

목표의 수 : 주공격목표 1, 비행장 9, SAM기지 15



⑤ 하노이(HANOI) 1972년 3월 10일

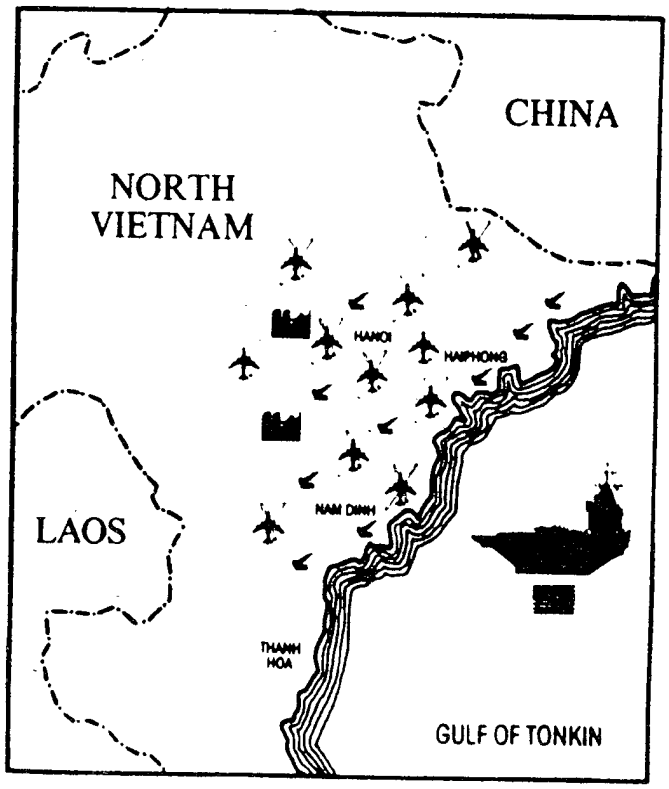
상황 : 정찰사진에 의해 월맹 깊숙히 있는 두개의 중요 공격목표가 확인되었다. SAM기지와 공군기들이 방어하고 있다. 고속 전폭기에 의한 침투명령이 하달되었다.

비행계획 : 1) 야간 유류저장소 (주공격목표) 2개를 파괴한다. 2) 지역내의 SAM기지 비행장을 폭격한다. 3) 귀환한다.

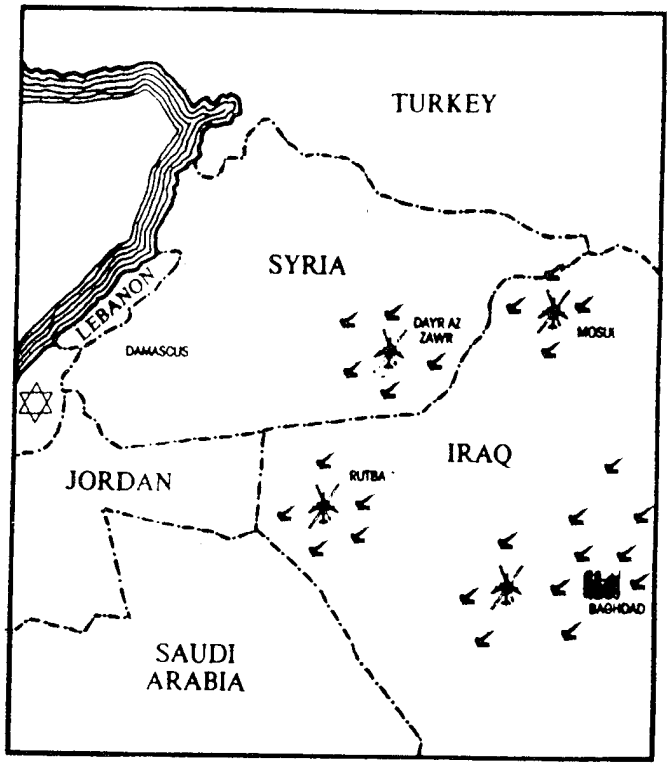
적기 : MIG-21;MIG-23

시물레이션 : 월맹해안에 접근중이다.

목표의 수 : 주공격목표 2, 비행장 11, SAM기지 9



⑥ 이라크(IRAQ) 1981년 6월 7일



상황 : 핵무기를 제조할 수 있는 이라크의 원자로가 완성에 가까워졌다. 비밀기습으로 이것을 제거해야 한다.

비행계획 : 1) 레이다를 피하기 위해 1500피트 이하로 방공망을 뚫는다. 2) 원자로를 폭격한다. 1) 임무에 장애가 되는 SAM기지나 비행장을 파괴한다. 4) 귀환한다.

적기 : SA-2; SA-3 레이다 유도 SAM; SA-7 열추적 SAM

시물레이션 : 이라크 국경에 접근 중이다.

목표의 수 : 주 공격목표 1, 비행장 4, SAM기지 25

⑦ 페르샤만(PERSIAN GULF) 1984년 6월 5일

상황 : 이란의 비행기들이 페르샤만의 선박들과 사우디 아라비아를 공격해 왔다. 페르샤만을 초계 비행하면서 적기를 물리치는 것이 임무이다.

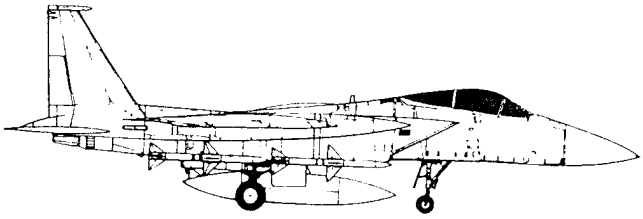
비행계획 : 1) 공격받으면 적기를 격퇴한다. 2) 중간 고도로 침투한다. 3) 주공격목표를 폭격한다. 4) 임무에 방해가 되는 SAM기지와 비행장을 파괴한다. 5) 귀환한다.

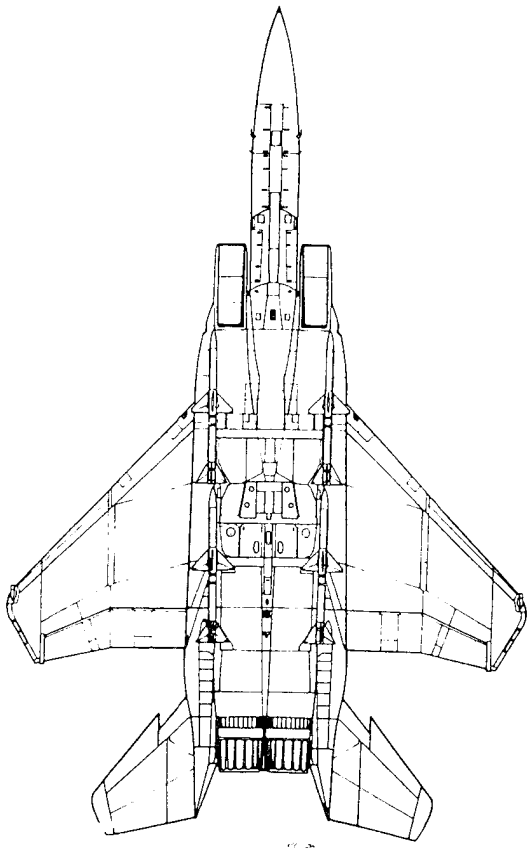
적기 : MIG-23; Su-22; SA-4와 SA-6 고성능 레이다 유도 SAM; SA-7 열추적 SAM

시물레이션 : 이란 비행기에 접근 중이다.

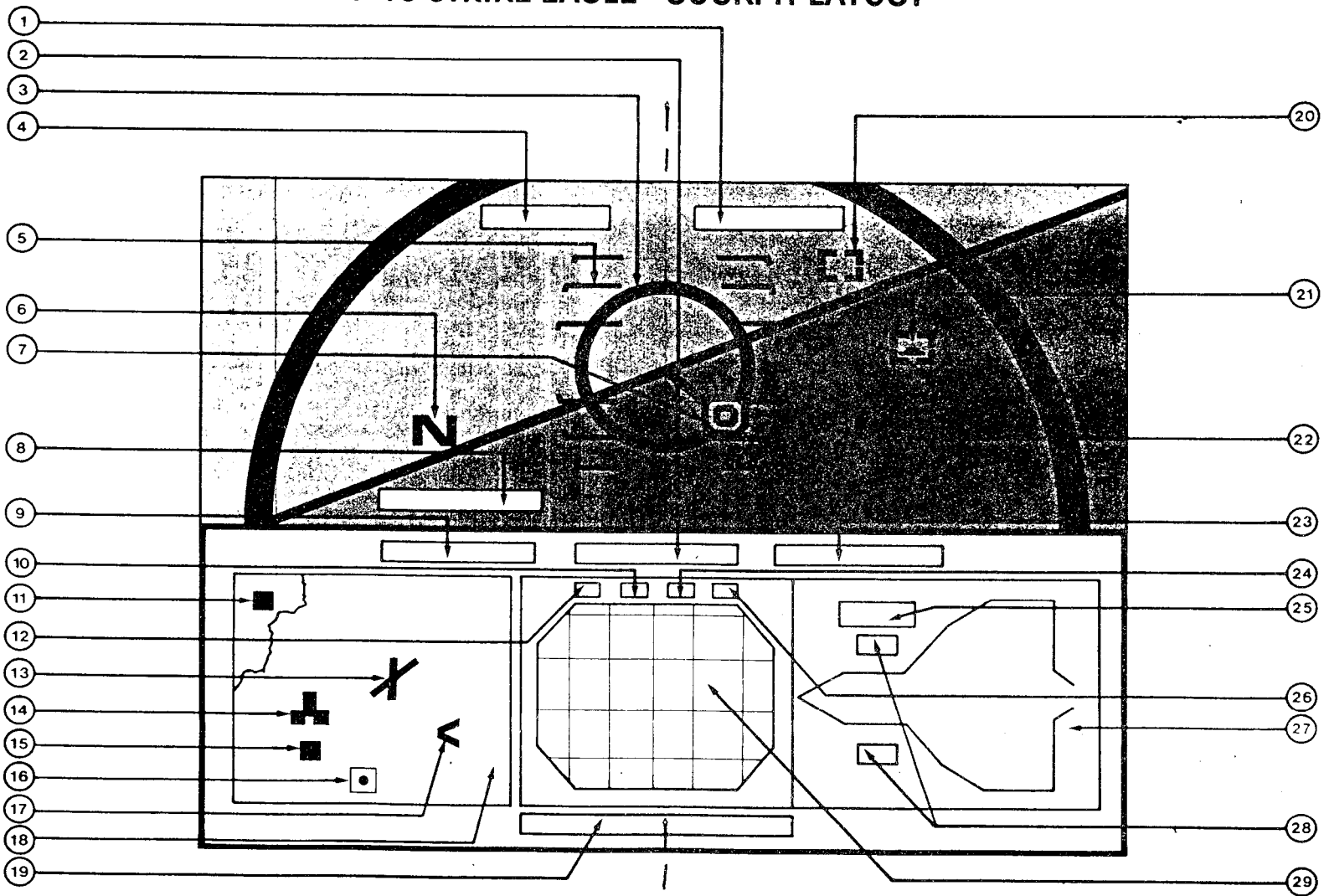
목표의 수 : 주공격목표 3, 비행장 10, SAM기지 14

F-15 STRIKE EAGLE

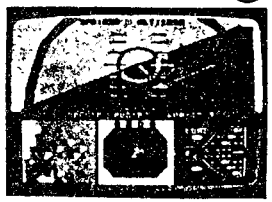




F-15 STRIKE EAGLE COCKPIT LAYOUT

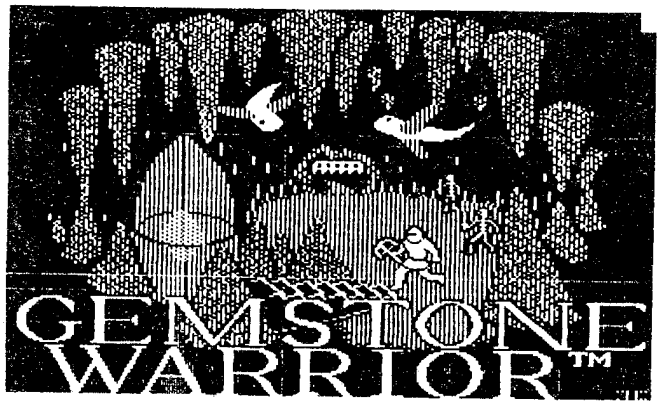


1. HUD ALTIMETER
2. HUD HEADING
3. AIR TO AIR RETICLE
4. HUD AIRSPEED
5. PITCH LINES
6. STEERING CUE
7. AIR TO GROUND RETICLE
8. MESSAGE INDICATOR
9. MACH INDICATOR
10. INFRA-RED WARNING INDICATOR
11. F-15 BASE
12. RADAR WARNING INDICATOR
13. AIRFIELD
14. SAM MISSILE SITE
15. NAVIGATION CURSOR
16. PRIMARY TARGET
17. AIRCRAFT POSITION INDICATOR
18. HORIZONTAL SITUATION DISPLAY (HSD)
19. FUEL STATUS DISPLAY
20. AIR TARGET DESIGNATOR BOX
21. MISSILE DESIGNATOR BOX
22. GROUND TARGET
23. ENGINE POWER INDICATOR
24. LOW ALTITUDE WARNING
25. WEAPONS ARMED INDICATOR
26. FUEL LOW WARNING
27. WEAPONS STATUS DISPLAY (WSD)
28. DROP TANK INDICATOR
29. RADAR-ELECTRONIC WARFARE DISPLAY (REWD)



ATARI SCREEN PICTURE

GEMSTONE WARRIOR (보석의 전설)



Gemstone Warrior(보석의 전설)

태초에 신들은 하늘, 땅, 지하세계를 창조 하였다. 신들은 지하세계에서 서식하는 흉악한 악마들과 미천한 것들을 포함해서 살아 있는 모든 피조물과 사람에게 생명을 주었다. 지구에 천연의 마법을 더 보강시켜주는 근원인 Gemstone 은 인간에게 맡겨졌었다. 무한히 긴 세월동안 지구에 서식하는 생물들은 평화롭고 풍요하게 살았다. 인간은 해롭게 하지 않는 단순한 마법을 창조하기 위해 Gemstone의 마법을 사용했다. 지하세계에서 위대한 Gemstone의 힘에 대한 악마의 질투는 점점 커져갔다. 그들은 인간의 힘과 번영을 몹시 탐냈고 인간을 파괴시키려고 노력하였다. 곧, 악마들은 인간 세계로 부터 지구 표면으로의 통로로 사용될 화산을 만들었다. 화산 아래에 있는 그들의 소굴로부터 인간을 괴롭히기 위해서 지구로 떼지어 올라왔다.

그러나 Gemstone의 마법의 힘은 그들을 지하세계의 암흑속으로 강제로 되돌려 보낼 것이다. 용기를 잃지 마시오. 악마 한 명은 인간 한 명에 대항 하도록 되어 있다. 지구의 표면에 나타난 악마의 힘을 가장 크게 모으는데 있어서 악마는 그들의 강력한 공격을 시작했다. 그들은 그들이 발견한 모든 것을 용감한 전사, 순진한 여자와 그들의 아이들, Gemstone을 지키는 사람들을 죽였다. 그들이 죽음으로서 Gemstone은 방치 되었고 악마는 사원으로부터 그것을 훔쳤다.

인간 세계는 황폐하게 되었고, Gemstone이 없어짐으로 해서 화려한 세계가 마법에 의해 부식되어 갔다. 혼돈이 난무했다. 질병과 기아가 전 세계에 퍼져 나갔다. 몇몇 남아있는 마법의 항목들이 동족상잔을 일으키며 적이 되게 하였다. Gemstone은 인간의 선과 희망 전부를 차지하고 있는 것 같다. 악마는 Gemstone으로 부터 즉각적인 힘을 얻을것으로 예상했으나 그들은 그것의 힘을 사용할 수 없다는 것을 알았다. 신들은 Gemstone이 인간에 의해서만 사용될 수 있도록 만들었다. 그래서 악마는 인간이 다시는 Gemstone을 사용할 수 없게 할 것을 결심했다. 증오심을 가지고 악마는 그 위대한 보석을 파괴하려고 했으나, 오직 다섯 조각으로 밖에 부술 수가 없었다. 이 다섯 조각을 그들은 그들의 지하세계 은신처에 숨겼다. 악마는 지구에 남아있는 약간의 마법의 자원을 고갈시키려는 의도에서 지구의 표면을 끊게 하면서 금과 보석 그리고, 마법을 샅샅이 뒤졌다. 신성한 것은 아무것도 남아 있지 않았다. 무덤에서 그들의 몸을 훔쳤고 남은 뼈는 악마의 소굴로 데려가기 위하여 해골 노예로 만들었다.

인간은 지금 실의의 상태에 빠져있다. 악마와 괴물들은 인간의 숫자가 줄어드는 만큼 증가하고 있다. 몇몇 희망을 잃은 생존자만이 숨어 있을 뿐이다. 그들의 유일한 희망은 화산동굴에 들어올 그리고 Gemstone을 진정한 소유자에게 되돌려 줄 영웅이 나타나는 것이다. Gemstone을 찾으려 했던 시도가 말살되었지만, 그것을 다시 찾으려 했던 몇몇 모험적인 영웅만이 악마의 소굴에서 해골의 상태로 영원히 있는 것을 비난 하였다.

용감한 전사, 즉 당신의 목표는 Gemstone의 다섯 조각을 사원으로 되돌려 놓는 것이다. 먼저, 당신은 미로로 되어 있는 지하세계의 동굴을 통하여 길을 발견해야 한다. 미로에 한번 들어가면 Gemstone의 다섯조각을 발견할 것이다. 그 조각들을 발견하면 당신은 구불구불한 문으로 가는 길을 통하여 악마의 소굴을 빠져 나와서 사원에 전처럼

Gemstone을 가져다 놓아야 한다.

신속히 가라. 만약, 인간이 성공하면 당신은 수많은 보석을 얻게 될 것이며 인간 세계의 최고의 왕자로서 영웅이 될 것이다.

행운을 빈다. 용감한 전사여— 당신은 오직 한번의 기회를 가지고 있다!

게임 놀이

* 필요한 시스템

  APPleⅡ.Ⅱe, 또는 64K의 Ⅱe, 디스크 드라이브.

* 시 작

  1. 드라이브에 "GEMSTONE WARRIOR"디스켓을 넣는다. 모니터를 켜고 게임목록이 나타날때까지 기다린다.
  2. 게임 선택

     목록에서 당신은 초심자 게임 (B), 정상게임 (N), 어려운 게임 (O)를 선택할 수 있다.

     보물 품목을 위해 받는 점수는 게임이 어려울수록 증가 된다. 초심자 게임을 시작하기 위해 B를 두드린다.
  3. 조작 적응법
     - 동작키를 사용하여 방 주위를 걷고 뛰는 것을 연습하라.
     - 돌화살 (석궁)과 불공을 쓰는 것을 연습하라.
     - 문을 통하여 다음 방으로 들어가서 전투에 대비하라.
     - 두번째 방에서 괴물을 죽이고, 죽은 괴물에게서 목록키를 사용하는 것을 실행하라.

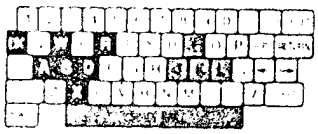
조절 기구

Gemstone Warrior를 사용하는 명령을 4부분으로 나누어져 있다.

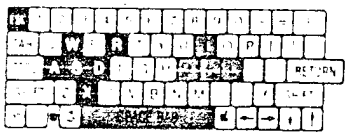
• 동작 • 무기발사 • 재산목록 • 그밖의 것

키보드

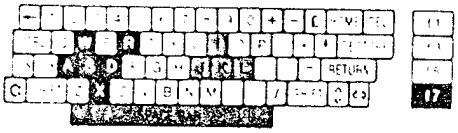
Apple II + Keyboard



Apple IIe Keyboard



Commodore 64 Keyboary



□ Inventory
▩ Movement
■ Weapons
■ Other

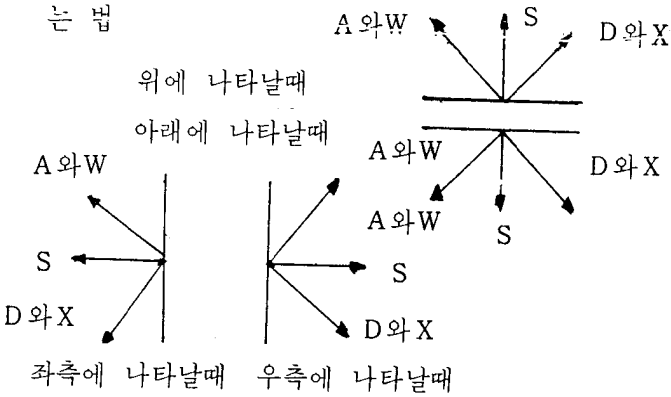
동작 명령

I 위로 움직임 (↑)
J 좌로 움직임 (←)
K 아래로 움직임 (↓)
L 우로 움직임 (→)
SPACEBAR 달림/걸음

무기 발사 명령

A and W 비스듬히 (사선) 사격.
D and X 비스듬히 (A와W로 부터 90도 돌린다)
S 직선 사격.
R 무기 선택 (석궁과 불공).

키보드를 사용하여 적과 상대할 때 무기를 사용하는 법



목록 명령

목록 명령은 금고나 관에 있는 목록을, 또는 괴물의 목록을 찾거나 선택할 때 사용된다. 그것들은 전사가 이미 선택한 항목을 선택하거나 사용하기 위해 (전사의 목록)상자와 결합하는데 사용된다.

목록 키는 아래와 같다.

RETURN : 금고, 관, 죽은 괴물로부터 품목을 골라 갖는다.

(P) 재산목록 상자, 금고, 관, 죽은 괴물의 항목을 넣는다.

(/) 재산목록 상자에서 항목을 사용한다.

(;) 영역을 조사하거나 항목을 사용한다.

(←) 목록 상자를 좌측으로 이동

(→) 목록 상자를 우측으로 이동

다른 명령

Ctrls 음향 on/off

Esc Game/Menu를 보호한다. 이것은 자동적으로 게임 디스크에서 게임을 보호하거나 메뉴를 되돌린다. 새로운 게임을 시작하거나 어려운 게임을 계속하는 것은 사전에 디스크에 보호된 게임을 지운다.

명령키를 재조정함

중요목록에서 C를 누름으로써 당신 자신의 스타일로 명령키를 재조정할 수 있다.

0 정수

3개의 최저 점수를 삭제하기 위하여 중요목록에서 CtrlR를 눌러라.

동작 중지

화면에서 동작을 중지하기 위해 CtrlF를 눌러라. 계속 하려면 다른 어떤 키든 눌러도 된다.

조이스틱

조이스틱은 동작과 사격명령을 하는데 좋다. 조이스틱을 사용할때는 재산목록 명령도 할 수 있다. 모든 키보드 명령은 조이스틱이 사용될때에 사용할 수 있다. 그러나, 만약 Apple 키보드만을 전적으로 사용할 계획이 아니면 당신은 Keyboardl mode로 스위치를 작동해야 한다.

Apple Joystick/Keyboard Commands

CtrlK 키보드 방식을 선택함.

CtrlN 정상 조이스틱 방식을 선택함.

CtrlE 전문 조이스틱 방식을 선택함.

Normal Joystick

버튼 0 전자를 움직임. (원하는 방향으로 스틱을 움직인다)

버튼 1 무기를 발사함 (원하는 방향으로 스틱을 움직인다)

전문 JOYSTICK

전문 Joystick은 그것이 재산목록 명령을 포함하고 있는 것을 제외하고는 정상 조이스틱 (Normal Joystick)과 똑같이 작동함.

집중된 전문 조이스틱 (Expert Joystick Centered)

버튼 0 지역을 조사하고 목록을 잡는다.

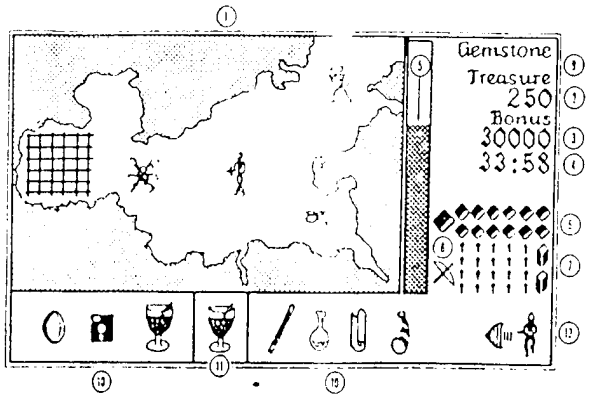
버튼 1 무기를 사용한다. (석궁/불공)

집중안된 전문 조이스틱

버튼 0 전사를 움직임

버튼 1 무기를 발사함

화 면



화면 항목

화면에 전개된 항목과 지역은 화면의 번호에 따라 아래와 같다.

1. 게임지역 : 모든 행동이 일어나는곳
2. Treasure (보물) 당신이 금고나 관, 죽은 괴물로 부터 모은 보물 점수를 계산해 둔다.
3. Bonus counter (보너스 점수) 보너스의 현재 가치를 나타낸다.
4. 타이머 : 보너스 목표를 달성하기 위해 남아있는 시간을 보여 준다.
5. 수명 막대 : 당신이 괴물들의 공격이나 마법의 항목에 의해 얼마나 많은 피해를 입었는가를 보여 준다. 아래에 닿으면 당신은 죽는다. 만약, 당신이 비틀거리는 사람에 의해 감염이 된다면 그 색깔은 갈색으로 변한다.
6. Fireballs (불공) 남아있는 불공의 수를 보여준다.
7. Arrows (화살) 남아있는 석궁의 수를 보여 준다.
8. 현재의 무기 : 사용할 수 있도록 현재 준비된 무기를 나타낸다.
9. 달리는 사람 : 당신이 뛰는지 않는지를 나타낸다. Treasure (보물) 위의 화면에 달리는 사람이 나타났을 때 당신은 달리고 있는 것이다.
10. Inventory (재산목록) 당신이 소유하고 있는 목록을 보여 준다. 즉, 금고, 관 또는 죽은 괴물을 조사한 결과를 보여 준다.
11. Inventory Box (재산목록 상자) 찾거나, 내리거나, 또는 사용할 수 있는 항목을 나타낸다. (재산목록 명령을 보시오)
12. Inventory Owner (재산목록 소유자) 당신 (전사)이나 찾는 물건을 나타낸다.

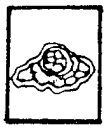
등장 인물의 종류

전염되는 휘청거리는 괴물. 동굴의 쓰레기에서 발생되는 괴물.

도둑새
흡혈 괴물.

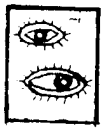
해 골
조상의 생명이 있는 죽은 시체.

가스식물
폭발하는 수소 식물.



커다란 아메바
재생되는 악마.

귀 신
악마에 의해 조정되는 영혼.



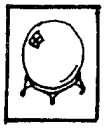
소집된 눈
악마를 위해 관찰하는 것.

악 마
Gemstone 을 훔치려는 괴물.

용감한 전사.
당신 자신.

마술 항목

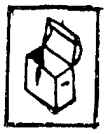
Gemstone Warrior 에서 발견되는 마술 항목은 아래의 항목대로이나 보통 그리고 가미가제 수준은 아래의 항목보다 더 어려운 효과를 나타낼수 있는 것이 다르다. 즉 각 항목은 게임을 진행함으로써, 효과가 변형될 수 있다.

마술 항목	이름	효과
	받침달린 잔	치료
	지팡이	동작멈춤
	병	독약
	링	눈이 안보임
	마시는 약	희생시킴
	두루마리	환상
	호리병	독약
	수정공	전멸
	책	지독한 병균
	뿔피리	생명
	지휘봉	방어

	단검	알려지지 않음
	꽃	알려지지 않음
	주사위	알려지지 않음
	고대의 검은 물건	알려지지 않음

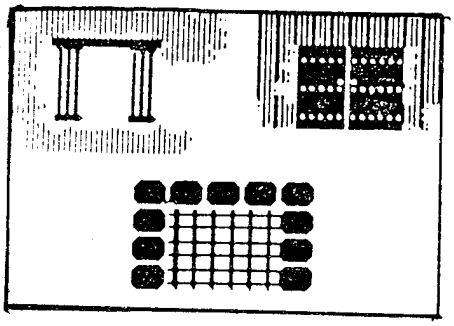
나머지 항목

관

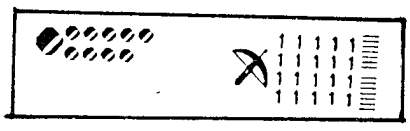


금고

아치통로 문 쇠살대



마술나사 석궁과 화살



보너스 모음

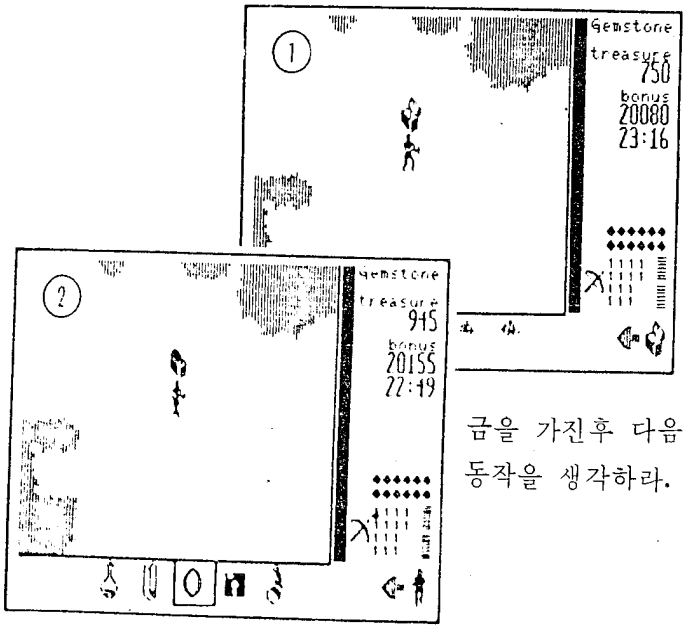
보너스 점수는 만약, 당신이 고득점을 원한다면 중요한 것이다. 만약 보너스 시간 이내에 게임을 이긴다면 보너스 점수를 얻을 것이다.

전략적으로 쓰시오.

- 첫번째 방에서 움직이고 사격하는 것을 연습하시오.
- 전투시 괴물로부터 어느 정도의 거리를 유지하시오. 미로에서나 다른 급박한 상황에서 악마들에게 사용하기 위해 불공을 저축해두기 위해서 석궁을 주로 사용하라.
- 금이나 무기, 마술 항목을 위해 금고, 관을 찾는 재산목록 명령을 사용하라.
- 마술 항목을 잊어버리지 마라. 그것들은 매우 강력한 것이다.
- 보너스 보물 점수를 얻기 위해 재빨리 활동하라.
- 중요한 목표, Gemstone의 안전한 복귀와 회복을 위해 계속 활동하라.

게임의 보기

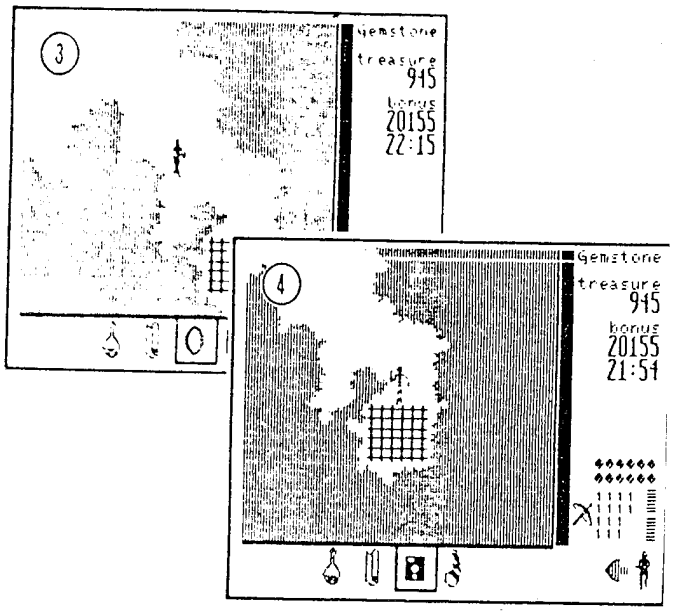
전사는 금고를 찾기 위해 방을 조사한다. 금고를 찾으면 그것을 열고 금을 발견한다.



금을 가진후 다음 동작을 생각하라.

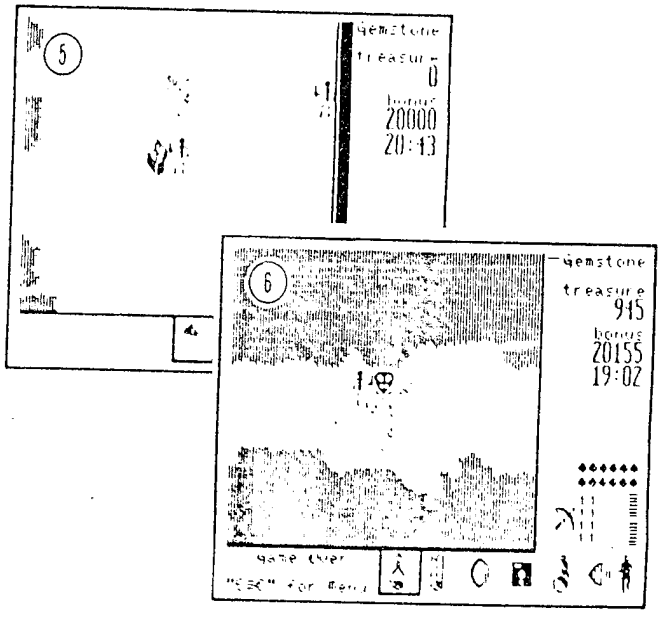
전사는 그 방의 남쪽 끝 가까이 있는 커다란 문으로 다가간다. 그는 문에 도착했을 때 그의 링을 사용할 것인가를 결정한다.(화면의 아래 중앙에 재산목록 상자를 기록하시오)

그가 링을 쓰면 그의 몸은 해골로 변할 것이다.

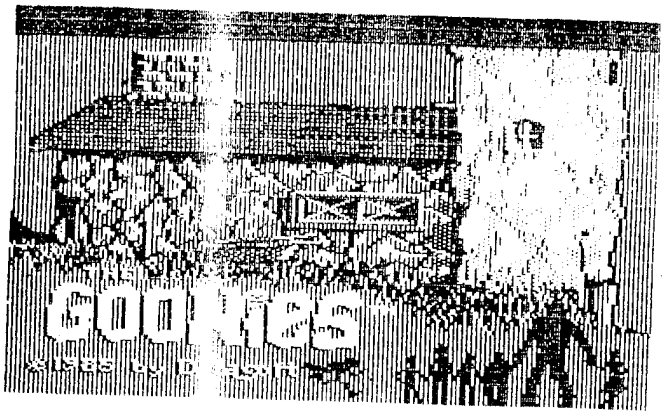


해골로 변신한 전사가 유령과 진짜 두 해골이 알지 못하는 동안 금고를 찾아야 한다.

전사는 매우 주의깊고, 천천히 움직인다. 충격에 의해서 그는 원래의 모습으로 변하며 극복할 것이다. 그리고 그가 악마에게 걸려들어 변형물이 되었지만, 그의 정신은 언제나 악마의 소굴을 주의할 것이다.



GOONIES



준 비 물

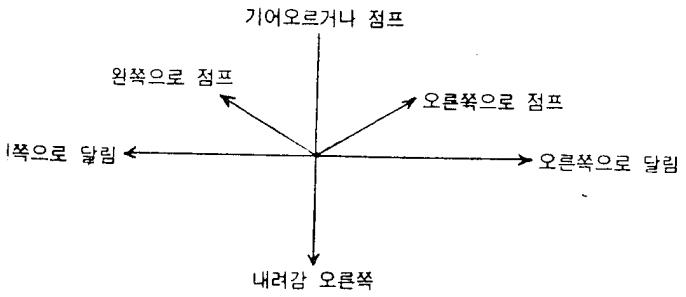
○ Apple Ⅱ
○겸용 디스크 드라이브
○ Monitor
○조이스틱

시 작

1. 컴퓨터를 끄고 조이스틱을 연결하시오.
2. TV나 monitor에 전원을 넣으시오.
3. 드라이브에 "THE GOONIES"디스크를 넣고 문을 닫으시오.
4. 컴퓨터를 켜고 프로그램을 작동시키시오. 게임하는 동안 드라이브속에 디스크가 있어야 한다.

시작 : 조이스틱 버튼을 누름으로써 게임이 시작된다.

조이스틱조정 : 아래그림과 같이 조이스틱을 조정하시오.



스위치조정 : 한Goonies로부터 다른곳으로 가기 위해서는 조이스틱의 사격버튼을 누르시오.

정지 : 스페이스 바를 누르면 게임은 정지한다. 게임을 다시 작동시키려면, 조이스틱 버튼이나 스페이스바를 누르시오.

효과 음향 : S자를 누름으로써 켜지거나 꺼진다.

탈출 : 게임을 끝내거나 처음화면으로 되돌아가기 위해서는 CTRL RESET를 누르시오. 화면 위의 정보는 당신의 점수, 최고점수 그리고 남아있는 Goonies의 수를 보여주는 것이다.

(당신은 5개의 Goonies로 시작한다)

점 수

Exit Screen 1,000 Points

Bonus Points 5,000 Points 게임이 완전히 끝날때 보존되는 Goonies를 위해서, 점수는 여러가지 화면의 문제를 푸는 행동에 더해진다.

힌 트

○양쪽 Goonies는 다음과정으로 가기위해서는 각각의 화면을 통과해야 한다.
○당신이 Cannonball chamber 화면을 끝냈을때 3개의 여유 Goonies가 추가된다.
○등장인물을 바꾸기 위해서는 조이스틱 사격버튼을 누르시오.
○좀더 자세히 알기위해서는 이매뉴얼의 HINT SHEET를 읽어보시오.

전 략

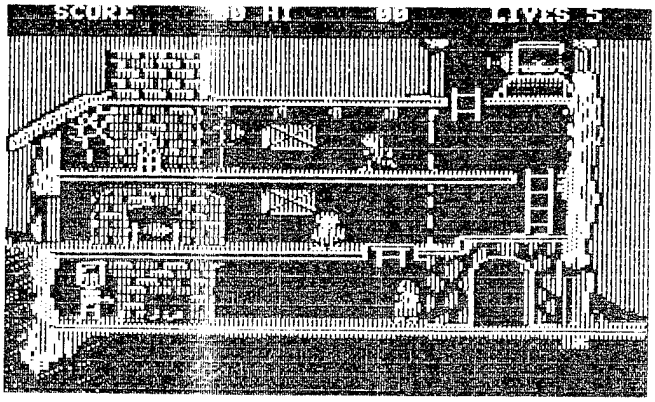
Goonies의 목표는 외눈박이 윌리의 해적선을 발견하는 것이다. 당신은 보물을 찾아서 저당 잡힌 담보물로부터 가족을 보호하기 위해서는 비키, 브랜드, 마우스, 다타, 앤디, 그리고 러브리와 협력을 해야 한다.

수많은 악마 프래트리 갱들은 해적선에 당신이 못

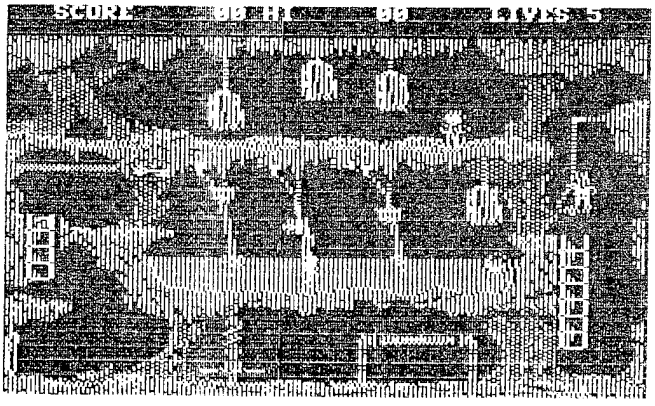
가도록 방해할 것이다. 그들의 길로부터 피하시오. 당신이 지하동굴을 통하여 탐험할때에는 수많은 위험이 있다. 즉 쉿쉿소리나는 안개, 죽음의 박쥐, 독이 들어있는 진흙, 날아다니는 해골, 그리고 커다란 문어 등이 있다.

각각의 화면에서의 당신의 목표는 수수께끼를 풀고 출입구를 찾기위해 두 Goonies를 활동하게 만드는 것이다. 당신은 걷고, 뛰고, 점프하고 프랭플린으로 튀어오를 것이다. 물이나 용암속으로 떨어지지 마시오.

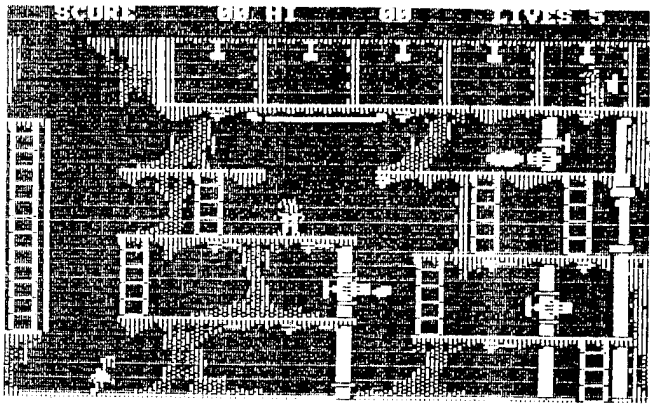
그 화면에서 뛰어나게 양쪽 등장인물을 사용하지 못한다면 어떤 화면이던 통과할 수 없다. 팀웍(협동)이 성공의 지름길이다.



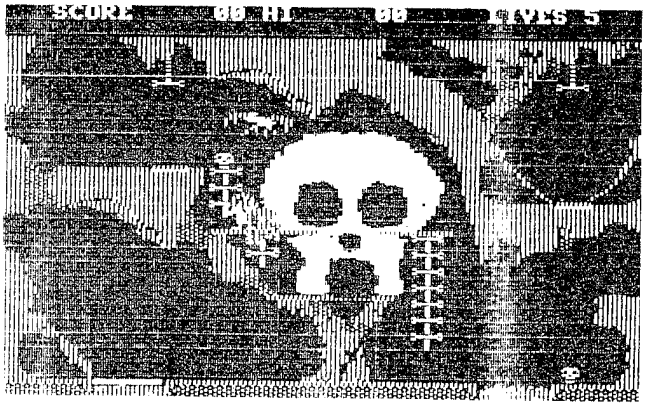
엄마 프레트리는 욕심이 많고 비천하다. 다락방에 있는 기계와 벽난로 옆에 있는 물통을 이용하시오.



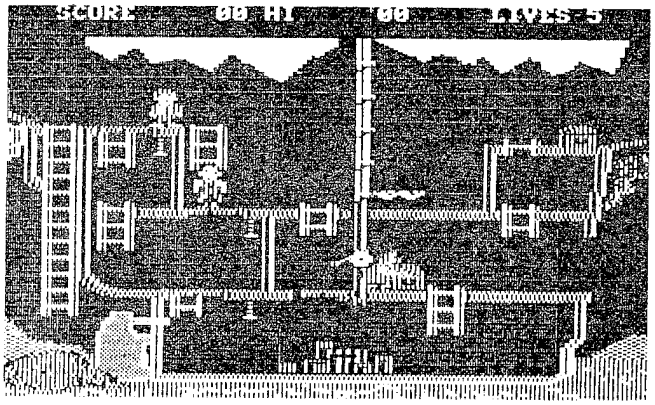
물이 있는 곳으로 들어가야만 열쇠를 구할 수 있다. 박쥐를 조심하라. 아래에 있는 핸들을 이용하시요.



증기 밸브 2개를 막으시오. 그러면 출입구가 나타날 것이오.

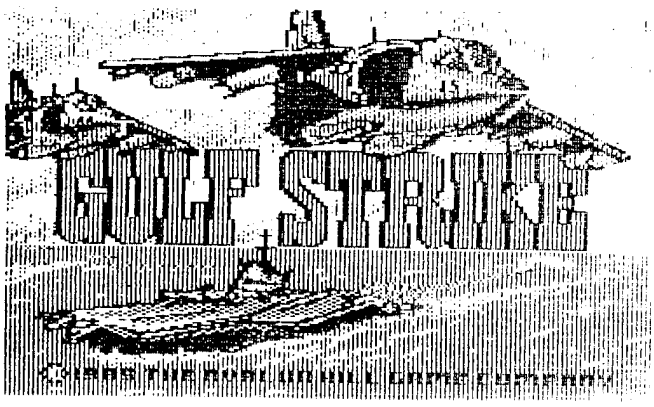


사다리를 만드시오. 맨아래 오른 쪽에 해골을 이용하여 탈출하시오.



해적의 보물, 보석과 금, 엄마는 그녀가 다갖기를 원한다. 스포츠는 그녀를 그녀의 자리에 남겨 두게 한다. 그녀가 좋아하는 것은 모두 갖다 꾸시오.

GULF STRIKE (걸프 스트라이크)



1. 로딩 방법

디스크를 드라이브에 넣고 전원을 켠다. 게임이 로딩되는 동안 USE A JOYSTICK이라는 프롬프트가 나온다. 흰 사각형이 NO위치에 있다. U.O 키로 사각형을 움직여서 스페이스·바로 선택한다. LOAD A SAVED GAME ?에서도 같이 한다. (게임 도중에도 Y/N질문이 나오면 키보드 사용시에는 같은 방법으로 한다)

로딩이 계속되면서 플레이어를 한명이 할 것인지 두명이 플레이 할 것인지 묻는다. 한명의 플레이어를 선택하면 상대가 되는 컴퓨터의 난이도 레벨(difficulty level)을 정해 주어야 한다. 조이스틱을 쓰든가 0키를 눌러서 세가지 옵션(Easy, Medium, Hard)중 하나를 정하고 스페이스·바 또는 버튼을 눌러서 선택한다.

키보드를 쓸때에는 K키 주위의 8개 키를 커서 이동에 사용한다. 스페이스·바는 조이스틱의 버튼을 대신한다. 같은 게임에서 조이스틱과 키보드를 다 쓸수는 없다. 매뉴얼은 조이스틱으로 설명되고 있으므로 키보드를 사용할때는 이 사항을 기억해 두어야 한다.

2. 게임의 콘트롤

게임은 조이스틱이나 키보드로 콘트롤 한다. 컴퓨터가 입력을 요구할때는 조이스틱을 움직여서 버튼을 누르면 모든 입력요구에 대답해 줄 수 있다. 게임을 끝내려면 ESC키를 누른다.

3. 승리의 조건

게임 시작시에 미국/이란 군을 지휘하는 플레이어는 21개의 모든 승리점수지역(Victory Point Square : VPS)을 장악하고 있다. 25번의 게임 turn(차례)동안 소련 플레이어가 이 VPS 9개 이상을 점령하지 못하도록 방어해야 한다.

21개의 VPS와 지도상의 위치는 다음과 같다.

타브리즈(9, 9)　　케르만샤(10, 23)
자니안(16, 15)　　하마단(16, 22)
아바단(14, 40)　　아바즈(15, 37)
아라크(19, 26)　　라쉬트(21, 13)
카진(22, 17)　　콤(25, 24)
카샨(26, 26)　　테란(27, 20)
에스파한(27, 32)　　쉬라즈(30, 44)
반다르 아바스(45, 55)　케르만(48, 42)
마샤드(56,17)　　오만 포인트(43, 58)
두바이(39, 61)　　케이스 섬(35, 57)
아부 자비(36, 64)

게임은 다음 상황중 한가지만 발생하면 끝난다.

- 25번의 게임 turn이 완전히 지나갔을 때.
- 소련/이라크 군이 9개의 VPS를 점령한 다음의 turn.
- 플레이어가 게임을 끝내기로 했을때.

승리 조건이 갖추어지기 전에 게임이 끝나면 컴퓨터는 양측이 상대방의 hit point를 얼마나 없애버렸는지만 표시해준다. 한 쪽이 승리 조건에 도달하면, 승리가 선언되고 등급을 계산해 준다. 승리등급은 없애버린 적의 hit point와 보너스·포인트에 의해 정해진다. 소련/이라크 플레이어의 보너스는 얼마나 빨리 9개의 VPS를 점령했느냐에 따라 정해지며, 미국/이란 플레이어의 보너스는 소련/이라크 군이 점령에 실패한 VPS의 숫자에 의해 결정된다.

4. 스케일

1) Turn의 스케일 : 각각의 게임 turn은 실제시간 2일에 해당한다.

2) 지도의 스케일 : 각 지도의 한 칸은 28×28 킬로미터로 784 평방 킬로미터 넓이이다.

3) 부대의 스케일 : 육상부대, 항공부대, 해상부대의 세가지 형태가 있다.

- 육상부대 : 각 부대는 대대급에서 사단급까지의 병력과 장비를 가진다.
- 항공부대 : 각 부대는 10～24대의 비행편대를 가진다.
- 해상부대 : 각 부대는 1척이상의 전투함대가 된다.

5. 지 도

지도는 동·서로 티그리스·유프라테스강에서 이란의 동쪽 국경까지, 남·북으로 페르샤만 북쪽해안에서 카스피해 남쪽까지이다. 따라서 대부분의 전투는 이란내에서 이루어지며 페르샤만에서의 해전도 벌어진다.

지도에는 없지만 전 지역은 28×28km의 칸으로 나누어진다. 오른쪽 아래에 두개의 숫자가 표시되는데 현재 커서가 위치한 곳을 표시해주며, 작전의 참고점이 된다.

지도는 여러가지의 지형으로 이루어져 있다.

지 형	색 깔	Cost
거치른 사막	녹 색	3／6
사 막	녹 색	2／4
황무지	오렌지 색	3／8
공군기지	*	2／3
도 시	*	2／3
승리점수 지역	*	2／3
마 을	*	2／3
늪 지	청 색	4／8
유 전	흑 색	2／3
항 구	흑 색	2／3
산	오렌지 색	4／8
넘을수 없는 산	갈 색	—
바 다	청 색	—
강	청 색	—
다 리	청 색	4／4
국 경	+	*
평 지	흑 색	2／3

지형의 Cost : 앞의 숫자는 비·각부대가 그 곳으로 이동하는데 필요한 MP의 양이며, 뒤의 숫자는 각부대에 필요한 MP이다.

* 점령자에 따라 색깔이 다르다 : 미국／이란＝황금색, 소련／이라크＝흑색

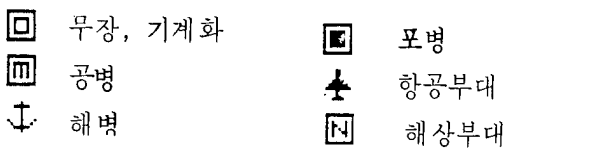
+ 색깔은 그곳의 지형에 따라 다르다. 황무지·사막에서는 황금색, 산에서는 적색, 평지에서는 흑색이 된다.

* 그곳의 지형과 같다.

6. 주둔지(Stack)

각각의 부대가 지도위에 표시되지는 않는다. 그 대신, 소련과 이라크 부대가 있는 곳에는 흑색 사각형속에 망치와 낫이 그려져서 반짝이며, 이란과 연합군 부대는 별이 그려진 노란색 사각형이 반짝거려서 표시된다. 하나 이상의 부대가 있는 곳을 주둔지라고 한다. 하나의 주둔지에 있을수 있는 부대의 숫자는 제한이 없다. 그러나 디스플레이 화면에는 18개의 부대만이 표시될수 있고, 표시되지 않은 부대는 명령을 내릴수 없으므로, 한 주둔지에 18개이상의 부대를 주둔시키지 않는것이 좋다.

커서를 주둔지위에 위치시키고 버튼을 누르면 자신의 주둔지를 점검해볼 수 있다. 아군의 주둔지가 인접해 있지 않으면 적의 주둔지는 점검해볼수 없다. 주둔하고 있는 부대는 그 형태에 따라 각각 다른 기호로 표시된다.



방공부대　　잠수함부대

보병, 공수, 특공, 특수부대

7. 윈도우

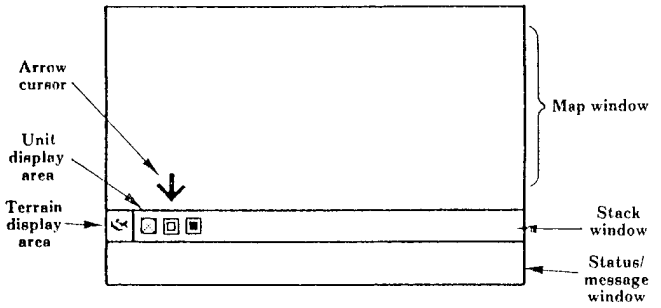
디스플레이 화면은 윈도우라고 하는 세개의 부분으로 나누어진다.

지도 윈도우 : 화면 윗부분이다. 상세한 것은 5 장 참조.

상태/메시지 윈도우 : 화면 아래부분이다. 선택한 부대에 관한 정보를 표시하고, 플레이어가 명령을 내리는 데에도 사용된다.

주둔지 윈도우 : 가운데 부분으로, 주둔지의 지형과 주둔지 내의 모든 부대를 보여준다.

참고 : 주둔지 윈도우에서 부대를 점검하려면 화살표 커서를 해당 부대에 위치시키고 버튼을 누른다.



8. 플레이의 순서

한번의 turn은 일련의 phase(단계)로 구성된다. 한 단계를 끝내려면 ESC를 누른다. 한번의 turn 에는 세개의 단계가 있다.

1) 지상·해상 이동 단계

① 미국/이란 육상·해상부대가 편성을 바꾸고 이동한다.

② 소련/이라크 육상·해상부대가 편성을 바꾸고 이동한다.

2) 항공이동과 전투단계

① 미국/이란 플레이어가 항공작전을 실시한다.

- 작전이 시작된다.
- 공중전, 지상공격, 소련/이라크의 요격이 이루어진다.
- 작전부대가 기지로 돌아온다.

② 미국/이란 플레이어가 또 다른 공격을 실시한다.

③ 미국/이란 플레이어가 공격을 끝내면 소련/이라크 플레이어가 항공작전을 실시한다.

3) 지상·해상 전투

컴퓨터가 가까운 적 부대를 찾아서 전투를 실시한다.

9. 지상부대

1) 지상 상태/메시지 윈도우

FORM(formation : 편성) : 부대의 현재 편성 상태를 1～6의 숫자로 표시한다(뒤의 도표 참조).

MOVE(movement points : 이동점수) : 부대에 남아있는 이동 점수(MP)를 표시한다. 한번의 turn 동안 부대가 이동하거나 편성을 바꾸면 MP가 줄어든다.

HIT(hit points) : 각 부대는 일정한 hit point (HP)를 가지고 있다. 공격에 의해 손실을 입으면 HP를 잃는다. HP가 0이 되면 전멸한것이 되어 지도에서 없어진다.

국적 : 부대의 소속 국가를 표시한다.

부대 형태 : 지상 부대에는 여러 형태가 있다. (2)항 참조)

부대 규모 : 네가지의 규모가 있다.

II－대대(BN:Battalion) : 가장 작은 부대.

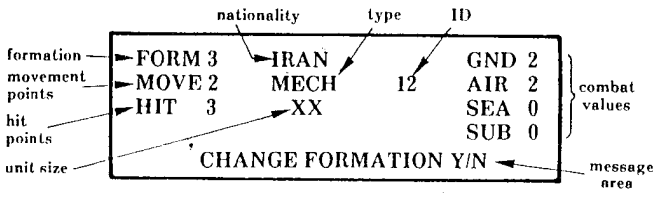
III－연대(REG:Regiment) : 보통 3개의 대대로 구성.

X－여단(BDE:Brigade) : 보통 3개의 대대로 구성

XX－사단(DIV:Division) : 보통 3개의 여단으로 구성.

전투력(Combat Value) : 부대의 육상(GND)·항공(AIR)·해상(SEA)·잠수함(SUB)부대에 대한 전투력이다. 적절한 목표에 대하여 바른 수치가 소모된다. 지상부대를 공격할때는 GND가 소모되고, 잠수함을 공격할때는 SUB수치가 소모된다.

메시지 구역 : 컴퓨터가 플레이어에게 입력을 요구하는 사항이 표시된다.



2) 부대의 형태

공정(ABN:Airborne) : 전투지역에 공중투하할 수 있도록 조직·장비·훈련된 부대.

방공(ADA:Air Defense) : 적 항공기를 요격할 수 있도록 조직·장비·훈련된 부대.

공수(AMB:Airmobile) : 전투지역에 항공기 (보통 헬리콥터)로 이동하게 되는 부대.

기갑(ARM:Airmor) : 무장 전투차량(AFV)·탱크로 구성된 부대.

포병(ART:Artillery) : 적 목표에 원거리 공격을 하기 위한 부대.

공병(ENG:Engineers) : 전투지역에 공병지원을 위한 부대.

보병(INF:Infantry) : 보병들로 구성된 부대.

기계화(MEC:Mechanized) : 무장 병력 차량(APC)을 보유한 보병부대로 구성되며, AFV의 지원을 받는 부대.

해병대(MAR:Marine) : 육·해·공 합동작전을 위한 부대.

해병 합동 여단(MAB:Marine Amphibious Brigade) : 육·해·공 합동작전 임무를 부여받고 여단급의 전투력을 가진 해병부대.

해병 합동 부대(MAU:Marine Amphibious Unit) : MAB와 같으나 여단급보다 전투력이 약하다.

특공대(Ranger) : 산발적이고 제한적인 독립 전투작전 수행을 위해 특별히 훈련·조직된 정예 보병부대.

특수부대(SF:Special Forces) : 여러가지 돌발사태에 대하여 다양한 대처능력을 갖도록 특별히 훈련·장비된 다목적 정예 부대.

3) 명령과 콘트롤

지상부대는 한 단계에서 이동하고 다른 단계에서 전투를 하며, 컴퓨터가 모든 전투를 자동으로 진행시킨다.

부대를 이동시키려면 커서를 아군 주둔지에 위치시킨다. 버튼을 누르면 주둔지 윈도우에 주둔지의 지형이 표시되고, 이어서 주둔지내의 각 부대가 기호로 표시된다. 조이스틱을 사용하여 화살표 커서를 점검 또는 명령하려는 부대 표시 위로 이동시켜 버튼을 누른다. 그 부대의 모든 데이타가 상태/메시지 윈도우에 표시된다. 컴퓨터는 편성을 변경할 것인지 묻는다.

조이스틱을 사용하여 YES나 NO를 선택한 후 버튼을 누른다.

변경시키기로 결정하면 새 편성을 묻는다. 원하는 편성이 나올때까지 조이스틱을 사용하여 계속 표시시켜서 버튼을 누른다.

편성을 정하면 이동여부를 묻는다. 위에서와 마찬가지로 화면의 지시에 따른다. 이동시키기로 결정하면 청색의 반짝이는 네모가 부대 주위에 생기며 충분한 이동점수를 가지고 있을 경우에 이동 가능한 지역들이 표시된다. 이미 아군이 점령한 지역으로 이동하면 이동 Cost는 지형에 따라 결정된다.
주둔지의 모든 부대를 이동시킬 수도 있다. 점검을 끝내고 편성 명령을 내리는 단계에서 화살표 커서를 지형 표시 구역에 놓고 버튼을 누른다. 그러면 주둔부대 전체를 이동시킬것인지 묻는다. 이때에도 이동은 같은 과정을 거쳐 이루어진다. 이동 한계는 주둔부대중 가장 이동이 느린 부대의 것과 같다.

부대는 한 칸씩 움직인다. 조이스틱으로 커서를 청색 칸에 위치시키고 버튼을 누른다. 주둔지 기호가 새 위치로 옮겨진다. 목적지에 도착하거나 이동점수가 없어질때까지 반복한다. 적 주둔지에는 항공부대만 있는 경우에 한해서 이동할 수 있다. 이때 적 항공부대는 전멸한 것으로 간주된다. 공군기지의 색깔이 점령한 부대의 색으로 바뀐다. 부대는 그곳에서 자동적으로 이동을 끝낸다. 이동 점수가 남아 있어도 이동을 끝내고 싶으면, 커서를 주둔지 표시위에

놓고 버튼을 누른다. 컴퓨터가 다시 확인을 하므로 YES/NO를 선택하고 버튼을 누른다. 적의 VPS나 공군기지 위에서 이동을 끝내면(통과가 아니라), 그 곳은 점령되며, 색깔이 바뀐다. 이동 단계를 끝내려면 ESC키를 누른다.

참고 : 공정부대 · 특공대 · 특수부대는 공중투하되는 것으로 가정하여 게임의 최초 turn에서 60의 이동 점수를 가진다.

4) 편 성

지상 부대는 6가지 편성을 가질수 있다. 각각의 편성은 이동점수(MP)의 소모, 이동과 전투의 효과(뒤의 도표 참조)에 미치는 영향이 다르다.

① 접촉 이동(Move to Contact) : 공격 · 방어 · 이동의 중간 단계. 어떤 지역에서도 특별히 강하거나 약하지 않다.

② 신속 공격(Hasty Assault) : Travel편성이나 Move to Contact편성에서 쉽게 전환될 수 있으나 전투 계수(Combat Multiple)가 Deliberate Assault보다 약하고, 어떤 지역에 들어갈때 Move to Contact보다 Cost가 더 많이 소요된다.

③ 지연 공격(Deliberate Assault) : 신중한 공격 편성으로 전투계수가 가장 높다.

④ 이동(Travel) : 이동이 가장 빠르나 전투계수가 낮아서 공격에 취약하다.

⑤ 신속 방어(Hasty Defense) : 전환하기 쉽다. 기습 공격의 위험이 있을때 가장 효과적이다. 공격받았을때 CRT 도표에서 한 컬럼 유리하다.

FORMATION EFFECTS TABLE

Formation	Terrain Cost Multiple	MPs to Enter Formation	MPs to Leave Formation	Combat Multiple
1. Move to Contact	1	1	0	1
2. Hasty Assault	2	2	0	2
3. Deliberate Assault	4	4	2	3
4. Travel	0.25	1	1	0.25
5. Hasty Defense	2	2	1	1*
6. Deliberate Defense	†	4	1	1★

*: plus one column shift on the CRT
†: unit cannot move while in this formation
★: plus three column shifts on the CRT

* : CRT도표에서 한 컬럼 옆으로 만큼 이득.
+ : 이동 불가능
* : CRT도표에서 세 컬럼 옆으로 만큼 이득.

⑥ 지연 방어(Deliberate Defense) : 이 부대는 고정되어 있어 이동할 수 없다. 공격 받았을때 CRT도표에서 세 컬럼 유리하다.

지형 Cost계수 : 어느 칸에 들어갈때 cost에 곱하여, 그 turn에서의 MP에서 뺀다. 예-편성이 Travel인 부대가 평지에 들어갈때는 1MP가 소모되지만 Deliberate Assault편성의 부대는 8MP가 소모된다. 계산상으로는 0.5MP가 나오지만(지형 Cost 2×계수 0.25) 어느 칸으로 든지 이동에는 최소한 1MP가 소모된다. 공정 · 공수 · 특공 · 특수부대의 이동은 Travel 편성에서 평지를 이동하는 것과 같이 계산된다. 실제로 그 부대가 어떤 편성, 어떤 지형에 있든지에 관계없이 이동 요소는 1이 된다.

편성/변경시의 MP : 그 편성에 들어가거나 다른 편성으로 변경할때 이 숫자의 MP를 소모한다.

예 - Delibrate Defense편성에서 Hasty Defense편성으로 변경하면 3MP가 소모된다.
(Delibrate Defense 취소에 1MP + Hasty Defense로 들어가는데 2MP)

전투 계수 : 부대의 지상 전투력은 이 계수에 곱해진다. Travel편성에 있는 부대는 전투력이 $\frac{1}{4}$로 되고 Delibrate Assault편성의 부대는 전투력이 3배가 된다.

5) 전투

전투는 두개의 적 주둔지가 인접한 곳으로 이동하면 벌어진다. 한 칸이 784 km이므로 플레이어는 전술적인 합동공격을 명령할 수가 없다. 아군 어느 부대가 적 어느부대를 공격할지는 컴퓨터가 결정한다. 따라서 주둔지에 부대들을 어떻게 집결 · 이동시키는가 하는것이 전투결과에 큰 영향을 준다.

전투는 지상 전투 단계에서 컴퓨터가 자동으로 진행시킨다. 이 단계에서 적 주둔지와 인접한 아군 주둔지의 부대들이 공격을 하고 공격을 받게 된다.

참고 : 공격자(Attacker) · 방어자(Defender) 라는 용어는 지상 전투단계에서 컴퓨터가 사용하는 것으로 부대의 현재 편성 상태와는 관계없다. 그러나 편성 5 (Hasty Defense)와 6 (Delibrate Defense)의 부대는 공격하지 못하고 방어만 한다.

컴퓨터가 지상 · 해상 전투의 결과를 보여주기 전에 결과를 '천천히(slow)' 볼것인지 묻는다. YES로 답하면 각 전투가 결과가 나온후 일시 정지되며 버튼을 눌러주면 다음 전투의 결과가 나온다. 빨리 보기로 결정하면 전투 결과를 자동적으로 '스크롤' 시킨다.

CRT에서 앞의 숫자는 공격부대가 소모하는 HP이며, 뒤의 숫자는 방어 부대가 소모하는 HP이다. 모든 소모 HP는 주둔지내의 전 부대에 꼭 같이 적용된다. 플레이어는 컴퓨터가 모든 전투를 진행시키므로 게임중에 CRT를 볼 필요는 없다. 이것은 플레이어가 전략을 세우는데 좋은 참고가 된다. CRT의 컬럼이 일부는 비율로, 일부는 전투력의 차이로 되어 있음에 유의하라. 다른 요소들도 전투결과에 영향을 준다.

편성 : 편성란의 도표에서 전투계수를 보라. 방어자가 Hasty Defense에 있으면 한 컬럼 유리한 결과가 된다. Delibrate Defense 편성에 있으면 세 컬럼 유리해 진다. 가장 유리한 쪽만이 이용된다.

RANDOM FACTOR	Attacker-Defender Strength Comparison													
	1:4	1:3	1:2	−2	−1	0	+1	+2	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1
1	3/0	2/0	2/0	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	0/2
2	2/0	2/0	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	0/2	0/3
3	2/0	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/3
4	2/0	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	1/2	1/2	0/2	1/3	0/4
5	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	1/2	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4
6	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/3	0/3	0/3	0/4
7	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/3	0/3	0/4	0/4	0/5
8	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/2	0/3	1/4	0/4	0/4	0/5
9	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/3	0/3	1/4	0/4	0/5	0/5	1/6
10	1/1	1/1	1/1	0/1	1/2	1/2	0/2	1/3	1/4	1/4	0/4	0/5	0/5	0/6	0/6

GROUND COMBAT RESOLUTION TABLE (CRT)

지형 : 다리에서 공격하는 부대는 전투력이 절반이 된다.

기갑부대 : 공격 또는 방어부대에 기갑이나 기계화 부대가 있으면 CRT에서 두 컬럼 유리해진다. 양쪽모두 기갑부대가 있으면 취소된다.

포병 : 방어자에게 포병부대가 있으면 두 컬럼 유리해진다. 그러나 공격자는 훨씬 더 유리해진다. 공격자가 가진 각각의 포병부대는 CRT에서 임의 계수에 2를 더하게 된다.

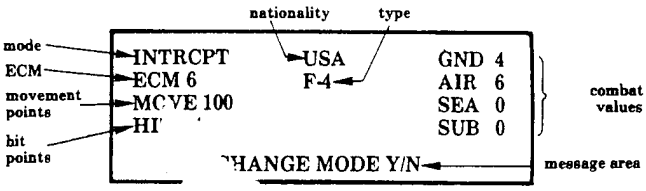
공병 : 공격측에 공병부대가 있으면 한 컬럼 유리해진다.

참고 : CRT에서 오른쪽으로 갈수록 공격자가, 왼쪽으로 갈수록 방어자가 유리하다.

10. 항공부대

1) 항공 상태/메시지 윈도우

이 윈도우는 지상부대의 것과 비슷하다.



모드(Mode) : 항공 부대의 현재 모드. 3)항 참조.

ECM : 전파 방해 · ECM은 적의 미사일이 사용하는 전자 탐지 장치를 방해하는 것이다.

숫자가 클수록 능력이 우수하다. 4)항 참조.

형태(Type) : 어떤 기종의 항공기로 구성되었는가를 나타낸다. 2)항 참조.

국적 : 소속 국가를 표시.

이동 점수 : 한번의 turn에서 이동할 수 있는 총 숫자. 지형의 영향을 받지 않는다.

Hit point : 그 부대에 남아 있는 hit point의 수. 0이 되면 전멸하게 된다.

전투력 : 4)항 참조.

메시지 구역 : 상태 표시 및 입력요구에 사용.

2) 부대 형태

항공부대는 임무에 따라 나누어진다. 각각의 항공부대는 하나의 비행 중대로 이루어진다.

다목적(Multi-Role) : AV-8B, F-4, F-111, 미라쥬, Yak-36, MiG-23 항공기. 이 부대들은 A-IR와 GND전투력이 다른 부대보다 한 단계 높다. 거의 모든 목적에 쓸 수 있고, 같은 기지에 있을때는 적에게 다양하고 예측불가능한 위협을 가할수 있다.

요격기(Interceptor) : 헌터, 라이트닝(LTNG), MiG-21 항공기. 이 부대들은 뛰어난 공중 전용 전투기들이며 폭격능력은 아주 약하다.

지상 공격(Surface Strike) : A-4, Il-28, Su-20, A-10, AH-1, Su-24, 쟈가, Tu-22 항공기. 주임무는 지상 공격이다. AIR 전투력은 아주 약한 부대도 있으며, 공격용 헬리콥터(AH-1)는 거리제한 때문에 기지가 목표에 가까워야 한다.

다용도 공격(Multi-Strike) : A-6, A-7 항공기. GND·SEA전투력이 좋은 것이 특징이다. 주로 항공모함을 기지로 한다.

수중 공격(Subsurface Strike) : SH-3, P-3, S-3 항공기. 잠수함을 공격한다. P-3는 육상에 기지를 두는 장거리용 항공기이다. P-3와 S-3는 부수적으로 대함 미사일을 발사할 수 있는 능력도 있다.

기타(Others) : E-6 항공기. E-6는 전파 방해(ECM)항공기이다. 다른 공군부대와 함께 주둔하고 있으면 뛰어난 ECM능력 덕분에 전체 주둔지에 큰 이점이 될수 있다.

3) 모 드

항공 모드는 한번의 turn에서 각 항공기의 기능과 임무를 결정짓는데 사용된다. 세가지의 모드(요격·공중 공격·지상공격)가 있다. 항공 이동·전투 단계에서 플레이어는 항공기에게 이 세가지 모드중 하나를 정해준다. 게임 시작시에는 Air 전투력을 가진 모든 부대가 요격모드에 있으며, 나머지는 지상 공격 모드에 있다.

요격(Interception) : 이 모드에 있는 부대는 작전에 나갈수는 없지만 적기의 움직임에 대항할 준비가 되어 있다. 이 모드에서는 도달거리가 지도 전체이다. 작전중인 적의 항공기가 플레이어의 레이다에 탐지되면 요격모드의 항공기들은 자동으로 발진하여 적기를 공격한다. 출동하는 요격기의 수는 여러가지로 다르지만 대개는 적기의 숫자와 같다. 한 부대의 출력가능 횟수는 한번의 항공 이동·공격단계에서 세번까지 요격할 수 있다. 적기가 탐지되었는데도 출격가능한 아군기가 없을 경우에 적은 아무 방해없이 작전할 수가 있다. 한번의 turn내에서 한 항공부대가 공격도 하고 요격도 할수는 없다. 공격 작전에서 돌아와 요격 모드로 변경했더라도 이 변경된 모드는 다음 turn에서야 쓸수 있다.

공중 공격(Air Strike) : 이 모드의 항공기는 지상 공격모드의 항공기들을 엄호하는데 사용된다. 적의 요격기가 출격해오면 이 모드의 항공기들이 먼저 대항한다. 공중 공격 모드의 항공기들이 모두 전멸한 뒤라야 지상 공격 모드의 항공기들이 적 요격기의 공격을 받게 된다.

지상 공격(Surface Strike) : 이 모드의 항공기들은 지상 목표.즉, 육상부대·해상부대·공군기지들을 공격할 수 있다. 부대가 SUB전투력이 있으면 잠수함도 공격할 수 있다. 지상 목표에 피해는 줄수 있지만 전멸시키지는 못한다. 항공 공격이 지상부대에 아무리 큰 피해를 입혔더라도 그 부대의 HP를 1이하로 소모시킬수는 없다. 이것은 지상에서 공격받은 항공기들도 마찬가지이다.

참고 : 공격모드의 항공기들만이 항공작전을 할수 있다. AIR전투력이 없는 부대들은 항상 지상공격 모드에 있게 된다.

4) 이동과 전투

이동과 전투는 동시에 이루어진다. 플레이어는 적을 공격할 작전부대를 구성한다. 작전부대는 하나의 기지에서 하나 이상의 항공부대로 이루어진다. 다른

기지의 부대들로는 작전부대를 구성할 수 없다. 하나의 항공 부대는 각 turn마다 최대 3번 출격할 수 있다. 항공모함의 항공기들은 각 turn마다 한번밖에 출격할 수 없다. 작전부대를 만들려면 커서를 항공 부대들이 있는 주둔지에 위치시키고 버튼을 누른다. 필요할 경우, 부대들을 원하는 모드로 변경시킨다. 요격모드의 항공기들은 작전에 나갈수 없다는 것을 명심하라. 커서를 지형 표시구역에 두고 버튼을 누르면 작전부대를 구성할것인지 묻는다. YES로 답하고 커서를 항공부대에 위치시킨다. 그 부대가 적절한 모드에 있으면 컴퓨터는 이 부대를 작전에 사용할 것인지 묻는다. 조이스틱으로 YES나 NO를 정한다. 작전에 참가할 모든 항공 부대를 선택하였으면 커서를 지형 표시 구역으로 되돌려서 버튼을 누른다. 그러면 컴퓨터는 작전목표 입력을 요구한다. 작전 목표를 정하려면 커서를 적 주둔지에 옮겨서 버튼을 누른다. 작전부대의 도달 거리는 가장 느린 항공기의 도달거리의 절반이 된다는 것을 명심하라. 출격한후에, 그 부대가 목표에 도달하는데 필요한 이동 점수를 가지고 있지 못한것을 발견했을 경우에는 커서를 빈 칸에 위치시키면 기지로 되돌아 올 수 있다.

참고 : 작전 부대는 출격중 또는 귀환중에 언제든지 적 요격기의 요격을 받을 수 있다.

컴퓨터는 작전을 자동으로 수행한다. 작전 중에는 적기의 요격을 받을 가능성이 있다. 적 요격기는 먼저 공중 공격 모드에 있는 아군기를 공격한다. 요격 공중전 중에 피해를 입은 항공기는 자동으로 기지로 귀환한다. 목표 주둔지가 공격을 탐지하고, 가지고 있는 대공 무기로 대항해 올 수도 있다. 주둔지내에 AIR전투력을 가진 부대가 있으면 공격해 오는 적기에 대항할 수가 있다. 목표 지점에 여러개의 적 부대가 있으면 각각의 공격 부대가 목표로 할 한 개씩의 적 부대를 선택해 주어야 한다. 조이스틱으로 커서를 원하는 목표에 위치시키고,버튼을 누른다. 모든 공격 부대에 대해 같은 방법으로 선택해준다. 적 주둔지에 방공부대와 같이 AIR전투력을 가진 부대가 있으면 공격 전후에 적의 대공무기의 공격을 받을수 있다. 지상·해상 목표를 공격하면 항공부대는 GND전투력을 소모한다. 목표가 잠수함이면 SUB가 소모된다. SUB전투력이 없으면 잠수함을 공격할 수 없다. 컴퓨터는 항공 공격의 강도를 계산해서 그 숫자에서 1～10까지의 임의의 수를 뺀다. 결과가 1～3이면 목표 부대의 HP에서 1을 빼고, 결과가 3보다 크면 HP에서 2를 뺀다. 공중전은 좀 더 복잡하다. 먼저, 작전에는 ECM의 효과를 최대한으로 높일 수 있어야 한다. 공격부대는 하나의 적 부대를 목표로 정한다. 컴퓨터는 공격자의 AIR전투력에서 1～10까지의 임의의 수를 뺀다. 결과가 마이너스이면 목표에 아무런 피해를 입히지 못한것이 된다. 결과가 플러스의 숫자가 나오면, 컴퓨터는 목표의 최대 ECM능력을 조사하여, 임의의 숫자 1～10까지에서 그 숫자를 뺀다. 결과가 ECM성공 계수가 된다. 이 계수가 마이너스이면 0으로 간주된다. 이어서 컴퓨터는 처음의 뺄셈에서 나온 숫자에서 ECM성공 계수를 뺀다. 결과가 마이너스이면 아무런 피해를 주지 못한 것이다. 플러스의 결과가 나오면, 이 수를 2로 나누어 반올림한후 적의 HP에서 이 수를 뺀다. 지상의 대공 공격으로부터의 피해를 결정하는데에도 같은 계산법이 적용된다. 공격이 끝나면 작전부대는 기지로 귀환한다. 목표로 가는 도중에 요격을 받지 않았다면, 적기의 요격이나 지상 방공부대의 공격을 받을 가능성이 있다. 플레이어는 도달거리내에 있으면 다른 기지로 귀환하게 할 수도 있다. 임무를 중단한 부대는 자동적으로 원래의 기지로 귀환하며, MP는 이때에도 소모되지만 임무를 수행한 부대보다는 적게 소모된다. 항공모함을 기지로 하는 항공기는 자동으로 항공모함으로 귀환한다.

참고 : 지상에 기지를 둔 항공기는 항공모함에 내릴 수 없으며, 반대로 항공모함을 기지로 한 항공기도 지상기지에 내릴수 없다.

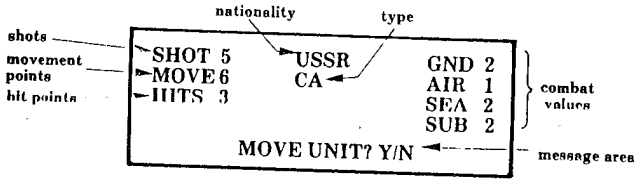
제공 임무(Air Superiority mission) : 때때로 전투기들을 출격시켜 적의 요격기들을 발진시켜서 파괴시켜 버리는 것도 좋다. 목표 지점에 적이 없을 경우만을 제외하고 이때에도 지상 공격작전과 마찬가지로 진행된다. 목표지점은 아군 기

지로부터 아군 항공기의 도달거리의 $\frac{1}{4}$이내에 있어야 한다. 항공기는 반드시 공중 공격모드에 있어야 한다.

작전 부대가 귀환하면 다른 작전부대를 구성하여 출격시킬수 있다. MP와 3회 출격의 제한이 적용된다. 항공 단계를 끝내려면 ESC키를 누른다.

11. 해상부대

1) 상태/메시지 윈도우



해상 상태/메시지 윈도우는 육상 윈도우와 비슷하다. 다른 것은 SHOT으로 해상 부대가 보유하고 있는 대함 미사일의 수를 표시한다. 해상부대의 전투력은 GND가 기관포, SEA가 대함 미사일, SUB가 어뢰·대잠 미사일·폭뢰를 표시한다. 해상 부대는 GND전투력을 사용하여 가까운 적 지상부대를 공격할 수 있다. SEA와 GND전투력을 사용하여 가까운 적 함대를 공격하며, SUB를 사용하여 가까운 적 잠수함을 공격한다. 잠수함 부대는 해상부대와 마찬가지로 가까운 적을 공격한다. 그러나 GND나 SEA전투력이 없을 경우, 대신에 SUB전투력(어뢰·수중발사 대함 미사일)을 쓸 수있다. 해상 전투는 공중전과 같은 방법으로 진행된다.

2) 부대의 형태

여러 형태가 있으며 각각 다른 능력을 가진다. 모든 부대는 한 종류의 함정으로 구성되며 세가지로 크게 나눌수 있다.

해상 작전 부대(Surface Action Units) : 이 부대들은 다양한 GND·AIR·SEA·SUB전력을 가지며 공중·잠수함 공격에 가장 취약하다.

BB—전함(Battleship)

CA—재래식 순양함(Conventional Cruiser)

CG—유도미사일 순양함(Guided Missile Cruiser)

CGN—핵추진 유도미사일 순양함(Nuclear Guided Missile Cruiser)

CO—호송함(Corvette)

DD—구축함(Destroyer)

DDG—유도미사일 구축함(Guided Missile Destroyer)

FAC—쾌속정(Fast Attack Craft)

FF—소형 구축함(Frigate)

MCM—기뢰 제거함(Mine Countermeasures Ship)

항공모함(Aircraft Carrier) : 특별한 전투를 할수 있는 항공부대를 보유한 해상부대이다. 이 부대들은 항공기에 의해 공격범위가 넓어지므로 아주 유용하다.

CV—Conventional Aircraft Carrier (재래식 항공모함)

CVN—Nuclear Aircraft Carrier (핵추진 항공모함)

CVH—Helicopter Carrier (헬리콥터 모함)

잠수함(Submarine) : 이 부대의 주 임무는 적에게 가능한 한 많은 피해를 주든가, 최소한 그 정도의 위협이라도 주어야 한다. 공중 공격과 다른 잠수함 공격에 가장 취약하다.

SS—재래식 잠수함(Conventional Submarine)

SSGN—유도 미사일 잠수함(Guided Missile Submarine)

SSN—핵잠수함(Nuclear Submarine)

3) 명령과 콘트롤

지상 전투와 방법은 같다. 그러나 지상부대는 해안에 가까이 있는 부대만 공격할 수 있다. 지상부대와는 달리 해상 함대는 함께 이동할 수 없고 한 부대씩 이동시켜야 한다. 항공모함의 항공기들은 공중공격·이동 단계에서 작전을 수행한다.

12. 게임의 세이브

각각의 turn이 끝날때마다 세이브 여부를 묻는다. YES로 답하면 포매팅된 디스크를 넣으라는 지시가 나온다. 이미 세이브되어 있는 게임이 있으면 지워진다. 미리 포매팅된 디스크를 준비해두는 것이 좋다. 지시에 따라 게임·디스크를 빼고 포매팅된 디스크를 넣어준다. 버튼을 누르면 세이브가 진행되며, 그동안 "SAVING GAME, PLEASE STAND BY"라는 메시지가 나온다. 세이브가 끝나면 게임·디스크를 다시 넣으라는 지시가 나오고 게임이 계속된다.

13. 참고사항

1) 헬리콥터

실제로 헬리콥터는 웬만한 곳이면 착륙하지만, 메모리 문제로 헬리콥터는 공군기지에만 착륙할수 있게 해야 했다. 그러나 공격용 헬리콥터를 사막 한가운데에 두려는 사람은 없을 것이다. 공수부대의 헬리콥터가 아무곳에나 착륙하는 것처럼 보이지만 사실은 그렇지 않다. 공수부대를 수송하는 헬리콥터들은 기지에 있다가 이륙하여, 공수부대가 있는 곳으로 가서 그들을 목적지까지 이동시켜 준후에 기지로 되돌아가는 것으로 되어 있다.

2) 항공 작전의 중단

항공 작전이 중단되면 (적의 요격이나 대공무기 때문일 수도 있다) 기지로 돌아온다. 작전을 끝내지 못했으므로 끝낸것보다 MP가 덜 소모된다.

3) 주둔지 이동

주둔지 전체의 이동시에는 가장 나쁜 이동 조건과 편성을 적용해서 소요 MP가 정해진다. 이 요소들은 같은 기준에서 나오는 것이 아니다. 따라서 주둔지의 MP는 주둔지내의 가장 느린 부대보다도 적을수도 있다.

4) 공수 부대

공수부대는 어디로든지 이동할 수 있다. 공중 이동을 하므로 지형에 구애받지 않는다.

참고 : 공수부대는 turn이 끝날때 바다에 있는것도 가능하다. 그러나 그 부대는 계속 비행중에 있는 것으로 간주되어 다음 turn에서 이동을 계속한다. 가까운 해상부대의 공격을 받을 수 가 있다.

5) 전 투

전투 단계에서 컴퓨터는 지도 전체에 걸쳐서 서로 가까이 있는 모든 적 부대를 찾는다. 이런 전투상황이 벌어진 곳의 리스트를 만든후, 전투결과 판단 단계로 들어간다. 리스트에 있는 모든 지상부대의 전투결과부터 판단한다. 해상 전투가 포함된 전투상황이 있으면 좌표만을 표시한후 다음 전투로 넘어간다. 모든 지상전투가 끝난후 다시 처음부터 해상 전투를 한척씩 판단해 나간다.

6) 항공부대의 기지간 이동

항공부대를 다른 기지로 가끔 이동시키는 것도 좋다. 이때는 먼저 작전부대를 편성하는 것이 좋다. 목표 선택을 요구할때 작전을 시작하였던 기지를 선택해준다. 그러면 컴퓨터는 "기지선택(Select Base)"을 다시 요구한다. MP범위 내에서 아무 아군기지를 선택해 이동하면 된다. 이 방법을 사용하면 더 큰 행동반경을 가지게 할수 있다. 예를 들면, MiG-23은 40MP를 가진다. 정상적인 최대 공격거리는 20칸이 된다. 그러나 자신의 기지를 목표로 선택하면 도달거리를 38칸까지 확장할 수 있다 : 목표까지의 거리 1, 귀환거리 1, 총 작전거리 = 2. MiG-23의 40MP에서 2를 빼면 38MP가 남아서 부대를 새 기지로 이동시키는데 쓸수 있다.

7) 방어 부대

공군기지를 지키기 위하여 소련/이라크 플레이어는 고정된 방어 부대들을 가지고 있다. 플레이어가 한 명인 경우에, 이 방어부대 외에도 컴퓨터는 소련/이라크 군이 쓸수있는 방어 부대를 모든 VPS에 둔다. 이것은 플레이어가 한명인 게임의 난이도를 높이고 소련/이라크 플레이어에게는 보급선이 있다는 것을 느끼게 해주기 위한 것이다.

8) VPS로의 이동

게임 도중에, 해상부대가 지상으로 이동하거나, 지상 VPS의 부대가 바다 VPS로도 이동할 수 있는것 처럼 보인다. 실제는 이 부대는 그 지역으로 이동한 것이 아니라, 가장 가까운 지역에서 그 곳을 장악하고 있는것으로 간주된다. 그러나 전투시에는

VPS에 있는것과 같이 취급된다.

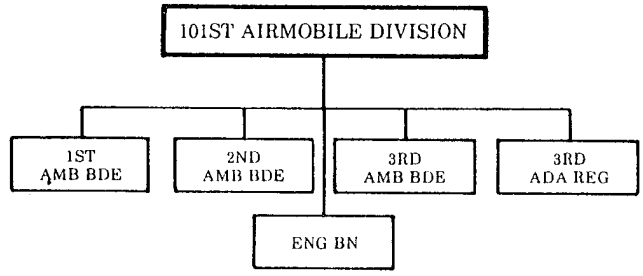
9) 공정 · 특공 · 특수부대

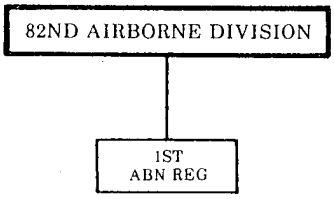
정예부대이면서 무장이 간단하기 때문에 지형의 영향을 받지 않으며, 한 칸에 1MP의 느린속도로 이동한다. 바다를 가로지를 수도 있는데, 비행기나 배 같은 것을 이용하는 것으로 간주한다.

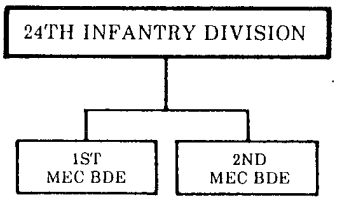
14. 전투부대 편성표

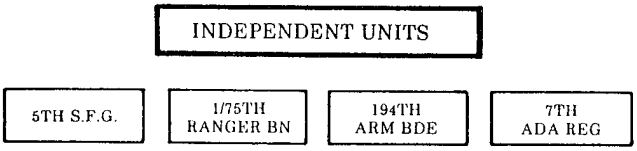
U.S.A.

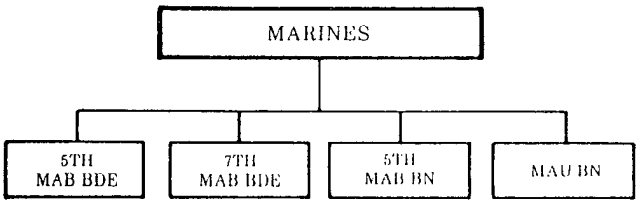
GROUND UNITS



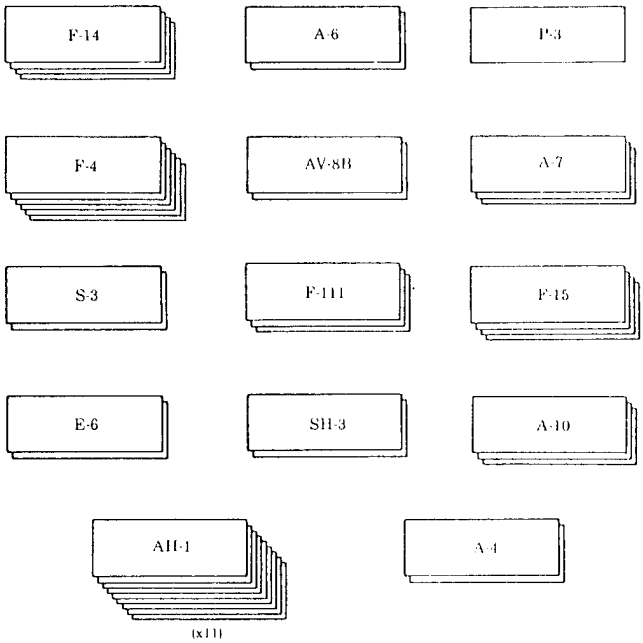








AIR UNITS

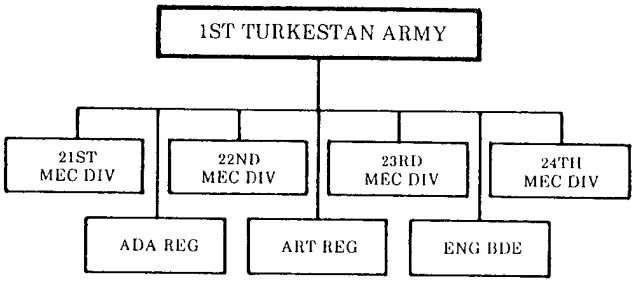


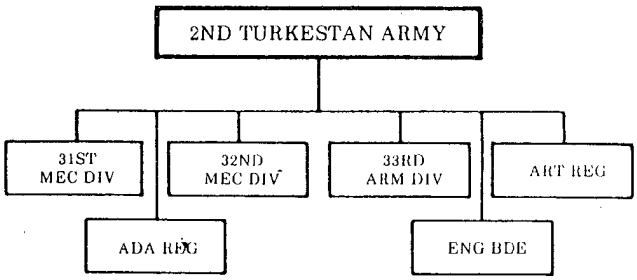
NAVAL GROUPS

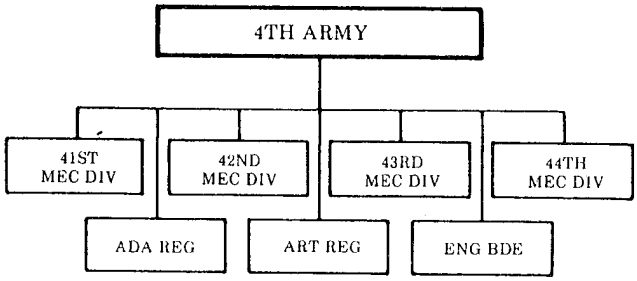
1—Battleship
1—Nuclear Aircraft Carrier
1—Conventional Aircraft Carrier
3—Nuclear Submarines
1—Destroyer

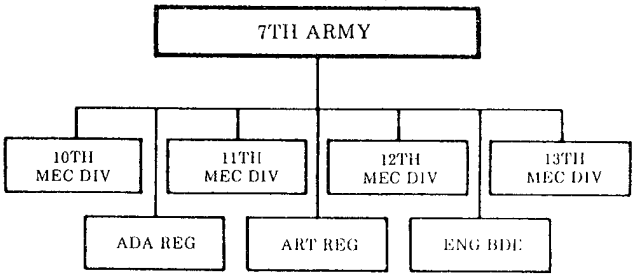
U.S.S.R.

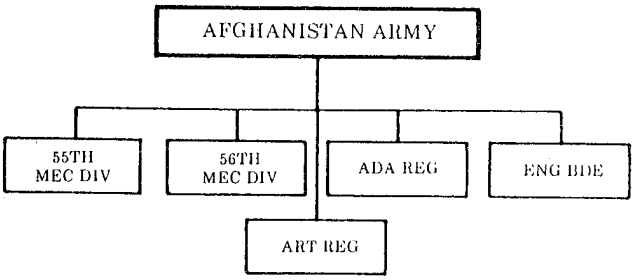
GROUND UNITS

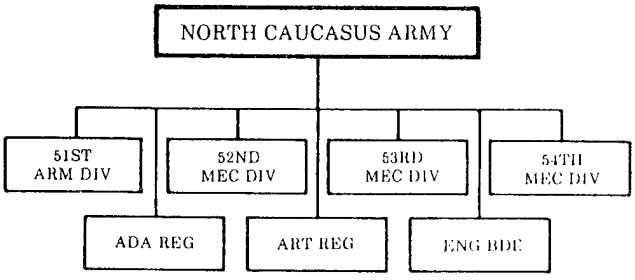




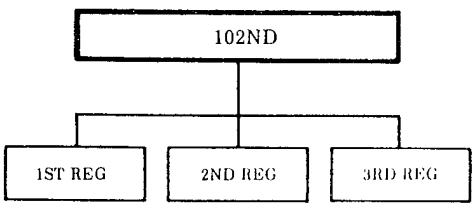


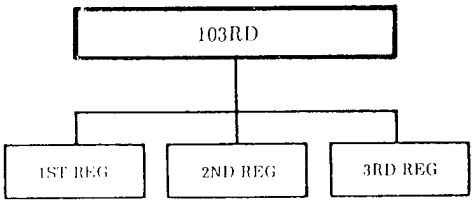


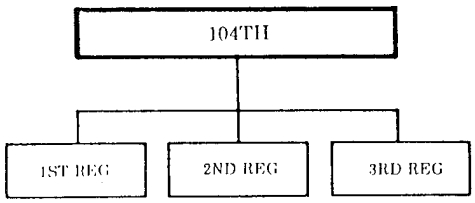


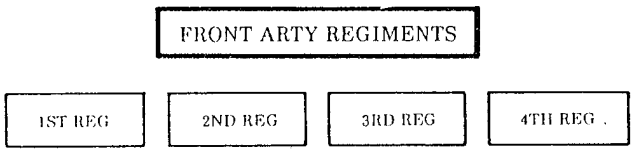


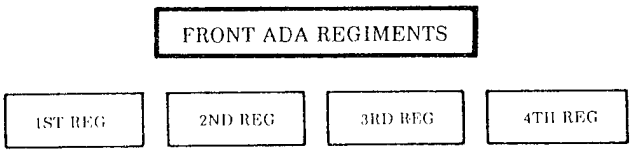
AIRBORNE DIVISIONS

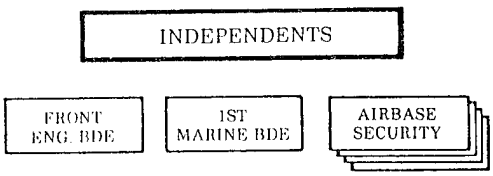




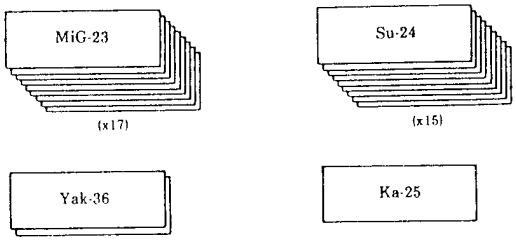


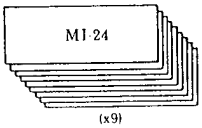






AIR



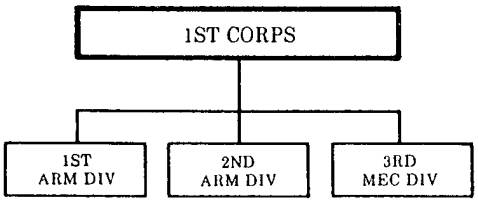


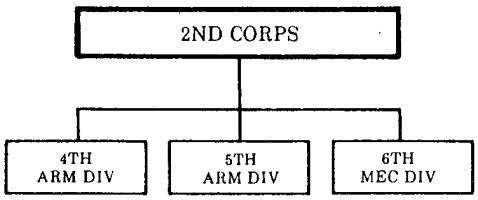
NAVAL GROUPS

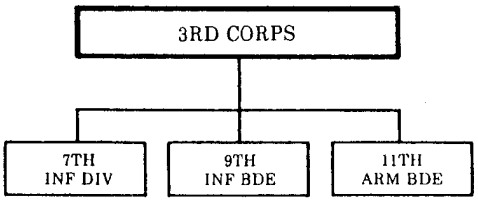
1—Helicopter Carrier
2—Conventional Cruisers
1—Guided Missile Cruiser
1—Nuclear Guided Missile Cruiser
1—Guided Missile Destroyer
2—Conventional Submarines
2—Nuclear Submarines
3—Guided Missile Submarines
1—Mine Countermeasures Ship

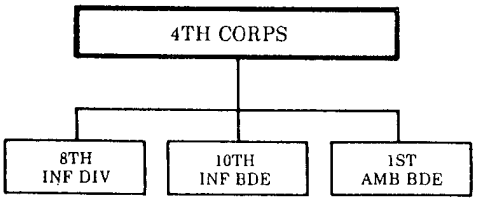
IRAN

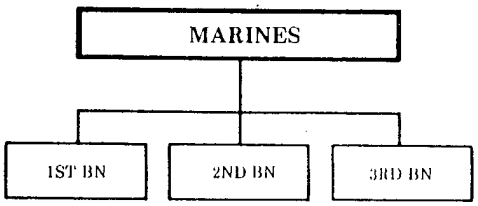
GROUND UNITS

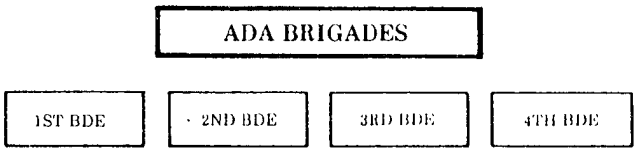


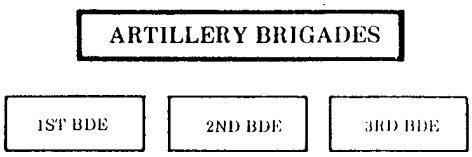


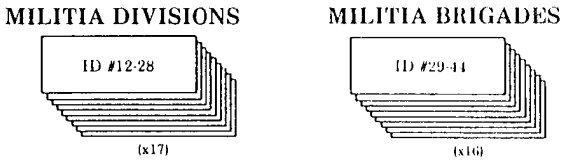


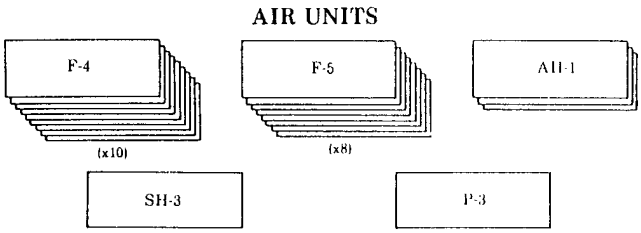










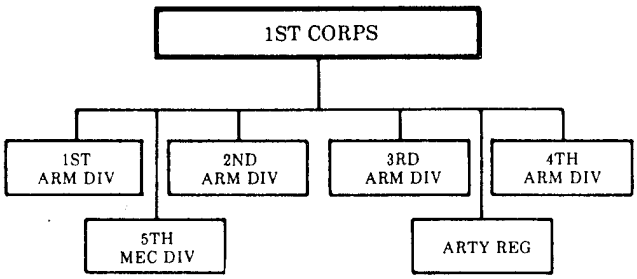


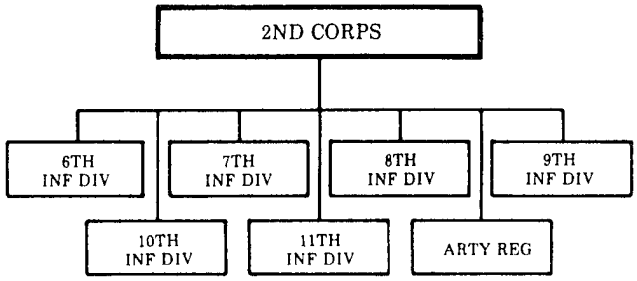
NAVAL GROUPS

1—Corvette
1—Frigate
1—Destroyer
1—Fast Attack Craft

IRAQ

GROUND UNITS





ADA UNITS

1ST BDE | 2ND BDE | 1ST REG

INDEPENDENT

2ND AMB BDE | AIRBASE SECURITY

AIR UNITS

TU-22 | II-28 | MIRAGE

MIG-21 | SU-20

HUNTER | MIG-23

NAVAL GROUPS

3—Fast Attack Crafts

Soviet T-62
Main Battle Tank

OTHER NATIONS

GROUND

UNITED KINGDOM: 1RW ABN BN

FRANCE: R.P.I.M. ABN BN

UAE: GUARDS BDE | 1ST INF BDE | 2ND INF BDE | ARTILLERY BDE

SAUDI ARABIA: GUARDS BDE | 2ND ARM BDE | 4TH MECH BDE | ARTILLERY BDE

KUWAIT: 3RD MECH BDE

OMAN: GUARDS BN | 1ST INF BDE | 2ND INF BDE

QATAR: GUARD BN | INF BDE

AIR

SAUDI ARABIA: F-5 | LIGHTNING

KUWAIT: A-4 | MIRAGE

OMAN: HUNTER | JAGUAR

QATAR

MIRAGE

NAVAL GROUPS

BRITISH
1—Nuclear Submarine

SAUDI ARABIA
1—Corvette
1—Frigate

FRANCE
1—Destroyer
1—Mine Countermeasures Ship

15. 사용되는 무기들

15.1 AIRCRAFT

A-4 Skyhawk

Single-seat carrier-based light attack bomber

Made by: McDonnell Douglas, USA
User: USA, Kuwait
Max Speed: 645mph
Armament: Bombs, rockets, missiles, guns
GND:3 AIR:2 SEA:0 ECM:4 HP:3 MP:50

A-6 Intruder

Two-seat carrier-based strike and reconnaissance aircraft

Made by: Grumman, USA
User: USA
Max Speed: 643mph
Armament: Bombs, missiles
GND:5 AIR:1 SEA:7 SUB:0 ECM:4 HP:3 MP:60

A-7 Corsair

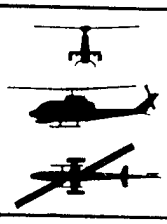
Single-seat light attack aircraft

Made by: Vaught, USA
User: USA
Max Speed: 698mph
Armament: Bombs, rockets, missiles, guns
GND:5 AIR:1 SEA:6 SUB:0 ECM:4 HP:3 MP:40

A-10 Thunderbolt

Single-seat close support aircraft

Made by: Fairchild, USA
User: USA
Max Speed: 449mph
Armament: One 30mm multi-barrel gun and up to 16,000lb of bombs, rockets, missiles
GND:7 AIR:0 SEA:0 SUB:0 ECM:4 HP:3 MP:40



AH-1 HueyCobra

Two-seat ground attack helicopter

Made by: Bell, USA
User: USA, Iran
Max Speed: 141mph
Armament: Multi-barrel cannon, grenade launcher, minigun, missiles, rockets
GND:5 AIR:0 SEA:0 ECM:4 HP:3 MP:20

AV-8 Harrier

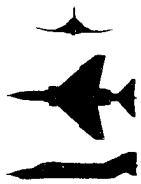
Single-seat V/STOL strike and reconnaissance aircraft

Made by: British Aerospace, UK and McDonnell Douglas, USA
User: USA
Max Speed: 737mph
Armament: 30mm cannon, bombs, missiles, rockets, gun pods
GND:3 AIR:5 SEA:0 SUB:0 ECM:4 HP:3 MP:20

E-6 (EA-6B) Prowler

Four-seat carrier-based ECM aircraft

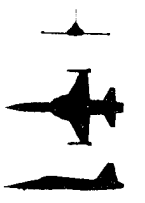
Made by: Grumman, USA
User: USA
Max Speed: 656mph
Armament: Unarmed
GND:0 AIR:0 SEA:0 SUB:0 ECM:7 HP:2 MP:60



F-4 Phantom

Two-seat multi-mission land and carrier-based fighter and fighter-bomber

Made by: McDonnell Douglas, USA
User: USA, Iran
Max Speed: Mach 2.15 (1418 mph)
Armament: Cannon, missiles, rockets, bombs
GND:5 AIR:6 SEA:0 SUB:0 ECM:5 HP:4 MP:100



F-5 Tiger

Lightweight fighter

Made by: Northrop, USA
User: Iran, Saudi Arabia
Max Speed: Mach 1.64 (1,082mph)
Armament: 20mm cannon, rockets, bombs
GND:3 AIR:5 SEA:0 SUB:0 ECM:3 HP:3 MP:40

F-14 Tomcat

Two-seat carrier-based air superiority and general purpose fighter

Made by: Grumman, USA
User: USA
Max Speed: Mach 2.34 (1,564mph)
Armament: Multi-barrel 20mm gun, missiles
GND:4 AIR:9 SEA:0 SUB:0 ECM:6 HP:3 MP:120

F-15 Eagle

Single-seat and two-seat air superiority fighter

Made by: McDonnell Douglas, USA
User: USA, Saudi Arabia
Max Speed: + Mach 2.5
Armament: 20mm multi-barrel gun, missiles, bombs
GND:5 AIR:8 SEA:0 SUB:0 ECM:6 HP:4 MP:100

F-111

Two-seat tactical fighter

Made by: General Dynamics,8
User: USA
Max Speed: Mach 2.2 (1,160mph)
Armament: Multi-barrel 20mm gun, missiles, bombs
GND:6 AIR:4 SEA:0 SUB:0 ECM:6 HP:4 MP:180

Hunter

Single-seat fighter

Made by: Hawker, UK
User: Oman, Iraq
Max Speed: Mach 0.92 (710mph)
Armament: 30mm cannon, bombs, rockets
GND:1 AIR:2 SEA:0 SUB:0 ECM:2 HP:3 MP:20

Il-28 Beagle

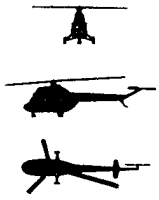
Light tactical bomber, ECM and reconnaissance aircraft

Made by: Ilyushin, USSR
User: Iraq
Max Speed: 560mph
Armament: 23mm cannon, bombs
GND:3 AIR:1 SEA:0 SUB:0 ECM:2 HP:3 MP:40

Jaguar

Single-seat light tactical support aircraft

Made by: Sepecat, UK
User: Oman
Max Speed: Mach 1.6 (1,055 mph)
Armament: 30mm guns, bombs, rockets
GND:1 AIR:0 SEA:0 SUB:0 ECM:3 HP:2 MP:30



Ka-25

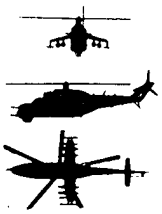
Anti-submarine carrier-based helicopter

Made by: Kamov, USSR
User: USSR
Max Speed: 137mph
Armament: Torpedoes, depth charges, bombs
GND:0 AIR:0 SEA:0 SUB:5 ECM:2 HP:3 MP:20

Lightning

Single-seat fighter

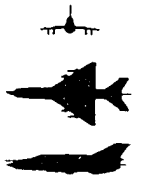
Made by: BAC, UK
User: Saudi Arabia
Max Speed: Mach 2.1 (1,320mph)
Armament: Cannon, missiles, bombs, rockets
GND:1 AIR:3 SEA:0 SUB:0 ECM:2 HP:3 MP:50



MI-24 Hind

Attack helicopter

Made by: USSR
User: USSR
Max Speed: 185mph
Armament: Cannon, rockets, antitank missiles
GND:5 AIR:0 SEA:0 SUB:0 ECM:2 HP:3 MP:20



MiG-21 Fishbed

Single-seat lightweight fighter

Made by: Mikoyan, USSR
User: Iraq
Max Speed: Mach 2.1 (1,385mph)
Armament: 23mm cannon, missiles, rockets
GND:0 AIR:4 SEA:0 SUB:0 ECM:3 HP:3 MP:40

MiG-23 Flogger

Single-seat tactical fighter

Made by: Mikoyan, USSR
User: USSR, Iraq
Max Speed: Mach 2.3 (1,520mph)
Armament: 23mm cannon, missiles, rockets
GND:4 AIR:6 SEA:0 SUB:0 ECM:5 HP:4 MP:40

Mirage

Single-seat fighter-bomber

Made by: Dassault-Breguet, France
User: UAE, Qatar, Kuwait, Iraq
Max Speed: Mach 2.2 (1,460mph)
Armament: 30mm cannon, missiles, rockets, bombs
GND:4 AIR:6 SEA:0 SUB:0 ECM:4 HP:3 MP:80

P-3 Orion

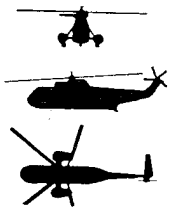
Shore-based anti-submarine reconnaissance aircraft

Made by: Lockheed, USA
User: USA, Iran
Max Speed: 473mph
Armament: Up to 20,000lb of torpedoes, mines, depth charges and bombs
GND:0 AIR:0 SEA:4 SUB:6 ECM:3 HP:3 MP:255

S-3A Viking

Four-seat carrier-based anti-submarine aircraft

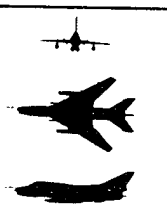
Made by: Lochheed, USA
User: USA
Max Speed: 518mph
Armament: Torpedoes, depth charges, mines, missiles, rockets, special weapons
GND:2 AIR:1 SEA:4 SUB:5 ECM:4 HP:2 MP:14



SH-3 Seaking

Anti-submarine helicopter

Made by: Sikorsky, USA
User: USA
Max Speed: 166mph
Armament: Homing torpedoes, rockets, depth charges, missiles
GND:0 AIR:0 SEA:0 SUB:6 ECM:3 HP:2 MP:30



Su-20 Fitter

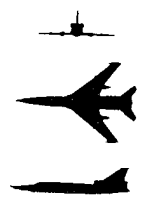
Single-seat ground-attack fighter

Made by: Sukhoi, USSR
User: Iraq
Max Speed: Mach 2.17 (2,430mph)
Armament: 30mm cannon, rockets, missiles
GND:3 AIR:2 SEA:0 SUB:0 ECM:3 HP:3 MP:20

Su-24 Fencer

Two-seat attack aircraft

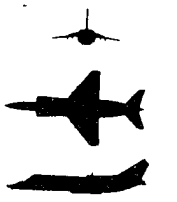
Made by: Sukhoi, USSR
User: USSR
Max Speed: Mach 2.5 (1,650mph)
Armament: 23mm multi-barrel cannon, missiles, rockets, bombs
GND:5 AIR:2 SEA:0 SUB:0 ECM:4 HP:4 MP:40



Tu-22 Blinder

Reconnaissance bomber

Made by: Tupolev, USSR
User: USSR, Iraq
Max Speed: Mach 2.0 (1,320 mph)
Armament: Cannon, bombs, missiles
GND:5 AIR:0 SEA:0 SUB:0 ECM:2 HP:3 MP:80



Yak-36 Freehand

Single-seat carrier-based V/STOL strike and reconnaissance aircraft

Made by: Yakovlev, USSR
User: USSR
Max Speed: 850mph
Armament: Cannon, bombs, rockets
GND:3 AIR:4 SEA:0 SUB:0 ECM:3 HP:3 MP:20

Gulf Strike makes extensive use of abbreviations. The following is a comprehensive alphabetical listing of the acronyms found in this manual:

ABN	Airborne unit	ENG	Engineer
ADA	Air Defense unit	FAC	Fast Attack Craft
AFV	Armored Fighting Vehicle	FF	Frigate
AH	Attack Helicopter	FORM	Formation
AMB	Airmobile unit	GND	Ground
APC	Armored Personnel Carrier	INF	Infantry
ARM	Armor	MAB	Marine Amphibious Brigade
ART	Artillery	MAR	Marine unit
BB	Battleship	MAU	Marine Amphibious Unit
BDE	Brigade	MCM	Mine Countermeasures Ship
BN	Battalion	MEC	Mechanized unit
CA	Conventional Cruiser	MP	Movement Point
CG	Guided Missile Cruiser	NATO	North Atlantic Treaty Organization
CGN	Nuclear Guided Missile Cruiser	REG	Regiment
CO	Corvette	SF	Special Forces
CRT	Combat Resolution Table	SS	Submarine unit
CV	Conventional Aircraft Carrier	SSGN	Nuclear Guided missile submarine
CVH	Helicopter Carrier	SSN	Nuclear submarine
CVN	Nuclear Aircraft Carrier	SUB	Submarine
DD	Destroyer	US/USA	United States of America
DDG	Guided Missile Destroyer	USSR	Union Of Soviet Socialist Republics
DIV	Division	VPS	Victory Point Square
ECM	Electronic Counter Measures		

15.2 GROUND

15.21 Unit comparision chart

UNIT TYPE	COMBAT VALUES GND	AIR	HITS	MOVEMENT POINTS
USA				
Engineer Battalion	1	1	1	8
Air Defense Battalion	1	4	3	8
Infantry Battalion	1	0	1	4
Special Forces Battalion	1	1	1	4
Ranger Battalion	1	1	2	6
Marine Battalion	1	1	1	6
Air Defense Brigade	1	4	3	8
Airborne Regiment	3	2	3	6
Marine Brigade	3	2	3	4
Airmobile Brigade	3	2	3	7
Mechanized Brigade	4	2	3	8
Armored Brigade	5	2	3	8
USSR				
Airbourne Regiment	3	2	3	6
Air Defense Regiment	1	4	3	8
Artillery Regiment	1	2	3	8
Engineer Brigade	2	2	3	8
Marine Brigade	3	2	3	4
Armored Division	8/9	4	9	8
Mechanized Division	8/9	4	9	8
Iran				
Marine Battalion	1	1	1	4
Air Defense Brigade	1	5	3	8
Airmobile Brigade	2	1	3	4
Armored Brigade	2	1	3	8
Artillery Brigade	1	2	3	8
Infantry Brigade	2	1/0	3	4
Armored Division	5/7	3	9	8
Infantry Division	4/5/6	2/1	9	4
Mechanized Division	5	2	9	8
Iraq				
Air Defense Regiment	1	2	4	8
Artillery Regiment	1	2	3	8
Air Defense Brigade	1	4	3	8
Airmobile Division	3	1	9	4
Armored Division	4	2	9	8
Mechanized Division	5	2	9	8
Infantry Division	4	2/1	9	4
UK				
Airborne Battalion	1	1	1	6
France				
Airborne Battalion	1	1	1	6

15.22 Combat Vehicles

BMP Combat Vehicle (APC)

Made by: USSR
User: USSR, Iraq
Crew: 3
Passengers: 8 infantry
Main armament: 73mm gun
Max armor: 20mm
Max speed: 34mph

Chieftain Main Battle Tank

Made by: UK
User: Iran
Crew: 4
Main armament: 120mm gun
Max armor: 150mm hull, 250mm turret
Max speed: 30mph

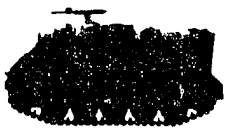
M60 Main Battle Tank

Made by: USA
User: USA, Iran, Saudi Arabia
Crew: 4
Main armament: 105mm gun
Max armor: 120mm
Max speed: 30mph

M109 Self-propelled Howitzer

Made by: USA
User: USA, Iran
Crew: 6
Main armament: 155mm howitzer
Max armor: 20mm
Max speed: 34mph

M113 Armored Personnel Carrier (APC)



Made by: USA
User: USA, Iran
Crew: 2
Passengers: 11 infantry
Main armament: 50cal Machine Gun
Max armor: 38mm
Max speed: 42mph

M551 Sheridan Light Tank

Made by: USA
User: USA
Crew: 4
Main armament: 152mm gun/missile launcher
Max armor: 45mm
Max speed: 45mph

SAU-152 Self-propelled Howitzer

Made by: USSR
User: USSR
Crew: 5
Main armament: 152mm howitzer
Max armor: 110mm
Max speed: 30mph

T-55 Medium Tank

Made by: USSR
User: Iraq
Crew: 4
Main armament: 100mm gun
Max armor: 100mm hull, 170mm turret
Max speed: 30mph

T-62 Medium Tank

Made by: USSR
User: USSR, Iraq
Crew: 4
Main armament: 115mm smooth-bore gun
Max armor: 100mm hull, 170mm turret
Max speed: 34mph

T-72 Medium Tank

Made by: USSR
User: USSR
Crew: 3
Main armament: 125mm gun
Max armor: Up to 120mm on hull, more on turret. Possibly of composite type resistant to shaped charges.
Max speed: 50mph

15.3 NAVAL

15.31 Unit comparision chart

TYPE OF UNIT	COMBAT VALUES GND	AIR	SEA	SUB	ECM	HIT	MOVEMENT POINTS
USA							
BB	9	3	9	5	6	6	8
CVN	5	8	5	5	6	5	10
DD	4	6	5	5	5	4	8
SSN	0	0	0	6	4	4	12
CV	5	8	7	5	6	5	8
USSR							
CVH	4	9	6	3	5	3	8
CA	6	4	4	1	3	4	8
CG	3	7	8	3	5	3	8
CGN	3	8	9	2	6	4	10
DDG	3	5	6	3	2	2	8
MCM	1	0	0	2	3	2	8
SS	0	0	0	4	3	2	6
SSGN	0	0	8	4	6	4	12
SSN	0	0	0	6	4	4	12
IRAN							
CO	2	3	6	2	2	2	8
DD	4	6	5	5	5	5	8
FAC	1	2	4	0	2	1	8
FF	2	3	6	3	4	2	8
BRITISH							
SSN	0	0	0	6	4	4	12
FRANCE							
DD	4	6	5	5	5	4	8
MCM	1	0	0	2	3	2	8
IRAQ							
FAC	1	2	4	0	2	1	8
SAUDI ARABIA							
CO	2	3	6	2	2	2	8
FF	2	3	6	3	4	2	8

15.32 Naval ships

Kiev class V/STOL carrier/cruiser (USSR)

Displacement: 40,000 tons
Armament: Missiles, 57mm dual-purpose guns anti-sub rockets
Aircraft: 35 mixed V/STOL & helicopter
Speed: 30kts

Echo II class missile submarines (USSR)

Displacement: 5,600 tons
Armament: Cruise missiles, torpedoes
Speed: 20kts

Kresta I class cruiser (USSR)

Displacement: 6,500 tons
Armament: Bombardment missiles, surface to air missiles, anti-sub missiles, torpedoes, 57mm guns.
Speed: 34kts

Nimitz class aircraft carriers (USA)

Displacement: 81,600 tons
Armament: missiles
Aircraft: Over 90 aircraft and helicopters
Speed: 33kts

George Washington class missile submarine (USA)

Displacement: 6,019 tons
Armament: Missiles, torpedoes
Speed: 30kts

전력 비교표

필요한 사람들을 위해서 아래 도표에 게임에 관여하는 모든 나라들의 지상·공중·해상전투력을 총계를 내어 비교하였다.

NATION	GROUND UNITS GND	AIR	HIT
USA	38	31	39
USSR	263	199	321
Iran	163	71	275
Iraq	51	36	123
UAE	8	6	16
Saudi Arabia	9	8	26
Qatar	3	1	4
Oman	6	3	9
Kuwait	2	2	5
UK	1	1	1
France	1	1	1
Iran+Allies	231	124	376
USSR & Iraq	314	235	444

AIR

NATION	GND	AIR	SEA	SUB	HIT
USA	201	137	44	28	151
USSR	194	140	0	5	164
Iran	89	100	4	12	78
Iraq	47	61	0	0	58
Saudi Arabia	4	8	0	0	6
Qatar	4	6	0	0	3
Oman	2	2	0	0	5
Kuwait	10	10	0	0	9
Iran+Allies	310	263	48	40	256
USSR & Iraq	241	201	0	5	222

NAVAL

NATION	GND	AIR	SEA	SUB	HIT
USA	23	25	26	38	32
USSR	26	37	61	47	46
Iran	9	14	21	10	9
Iraq	3	6	12	0	3
Saudi Arabia	4	6	12	5	4
UK	0	0	0	6	4
France	5	6	5	7	6
Iran+Allies	41	51	64	66	55
USSR & Iraq	29	33	73	47	49

Gulf Strike에는 많은 약자가 사용된다. 약자들을 알파벳순으로 정리하면 다음과 같다.

ABN(Airborne unit) : 공정부대

ADA(Air Defense unit) : 방공부대

AFV(Armored Fighting Vehicle) : 장갑 전투차량

AH(Attack Helicopter) : 공격용 헬리콥터

AMB(Airmobile unit) : 공수부대

APC(Armored Personnel Carrier) : 장갑 병력수송 차량

ARM(Armor) : 장갑, 기갑

ART(Artillery) : 포병

BB(Battleship) : 전함

BDE(Brigade) : 여단

BN(Battalion) : 대대

CA(Conventional Cruiser) : 재래식 순양함

CG(Guided Missile Cruiser) : 미사일 순양함

CGN(Nuclear Guided Missile Cruiser) : 핵추진 미사일 순양함

CO(Corvette) : 호송함

CRT(Combat Resolution Table) : 전투결과표

CV(Conventional Aircraft Carrier) : 재래식 항모

CVH(Helicopter Carrier) : 헬리콥터 항모

CVN(Nuclear Aircraft Carrier) : 핵항모

DD(Destroyer) : 구축함

DDG(Guided Missile Destroyer) : 미사일 구축함

DIV(Division) : 사단

ECM(Electronic Counter Measures) : 전파방해

ENG(Engineer) : 공병

FAC(Fast Attack Craft) : 쾌속정

FF(Frigate) : 소형 구축함

FORM(Formation) : 편성

GND(Ground) : 지상

INF(Infantry) : 보병

MAB(Marine Amphibious Brigade) : 해병 합동여단

MAR(Marine unit) : 해병 부대

MAU(Marine Amphibious Unit) : 해병 합동부대

MCM(Mine Countermeasures Ship) : 기뢰제거함

MEC(Mechanized unit) : 기계화부대

MP(Movement Point) : 이동점수

NATO : 북대서양 조약기구

REG(Regiment) : 연대

SF(Special Forces) : 특수부대

SS(Submarine unit) : 잠수함 부대

SSGN : 핵추진 미사일 잠수함

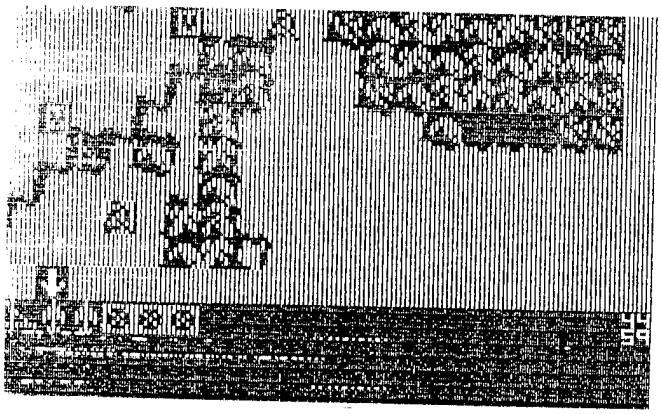
SSN : 핵잠수함

SUB : 잠수함

US/USA : 미국

USSR : 소련

VPS(Victory Point Square) : 승리 점수지역



HARD BALL (프로야구)

이 게임은 기존의 야구게임보다 더욱 현실적인 것으로, 이용자는 번트(bunt), 도루, 주루(base running) 등을 선택, 조정할 수 있다. 또한 당신의 팀(team)이 내·외야에 있을때 야수(fielder)와 같이 투구의 방법과 위치를 조정할 수 있다.

* **Game의 준비**

1) Apple Ⅱ와 monitor를 켜고

2) "Hard Ball" disk를 disk drive에 넣고 disk drive 문을 닫는다.

* **게임의 시작**

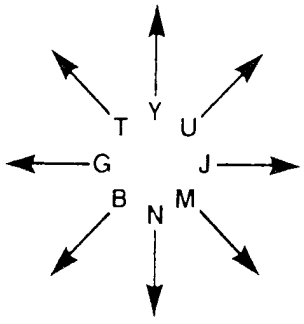
Control R을 누른다.

* **방향의 조정**

○ Joy stick —방어팀 조정

○ Key board —공격팀 조정

○ Key board의 Key와 그 방향~이 Key들은 Joystick으로 조정되는 것과 유사하게 방향이 조정된다.



○ fire button을 누른다. (RETURN key를 누른다)

* **Game 방법의 선택**

game이 load되면, joystick을 이용하여 홈팀/원정팀, 두팀중 한팀의 게임을 Compter로 할것인가, 안할 것인가를, 또는 지명타자(—DH)를 쓸 것인가 등의 게임방법을 선택한다. 예를 들면, 두사람이 게임을 할때는 누가 홈팀이 될 것인가와 지명타자를 쓸 것인가에 따라 1,2,7,8중 하나를 선택한다. 다음의 그림은 열두개의 선택방법을 나타낸 화면이다.

ALL-STARS		CHAMPS	
Visitor	1	Home	
Home	2	Visitor	
Visitor	3	Home - computer	
Home	4	Visitor - computer	
Visitor - computer	5	Home	
Home - computer	6	Visitor	
Visitor	—DH 7	Home	— DH
Home	—DH 8	Visitor	— DH
Visitor	—DH 9	Home - computer	— DH
Home	—DH 10	Visitor - computer	— DH
Visitor - computer	—DH 11	Home	— DH
Home - computer	—DH 12	Visitor	— DH

joystick을 상하로 움직이면 이외에 다른 게임방법이 나오게 된다. 게임방법이 선택이 되었다면 fire button을 누른다. — game의 실제적인 시작

* **감독의 게임운영 결정화면**

(Maneger s Decisen Screen)

이 Game ("Hard Ball")에서는 "감독의 게임운영 결정화면," "투수/타자화면," "경기장 좌측화면" "경기장 우측화면" 등의 네가지 화면이 나타난다. 게임은 이중 "감독의 게임운영 결정화면"으로 시작된다. 이 화면은 "특수화면"이 나타나 있는 동안은 어느 때라도 space bar를 누르면 나타나게 된다. 이 화면에서 space bar를 누르면 "Play Ball"

(게임의 시작 또는 게임이 멈춘 곳에서 재시작)이된다. 이 화면은 양팀의 선수명단을 보인다. "V" 는 타자, 1투수(1b), 2투수(2b), 3투수(3b)와 타구방법 〈오른쪽 (Right), 왼쪽(Left) 또는 양쪽(Switch)〉과 그들의 위치, 타율등을 나타낸다.

각팀의 명단밑에는 게임운영·결정·선택의 menu가 나타난다. 이것은 원하는 방법에 cursor를 움직여 위치시키고 fire button이나 Return key를 누르면 선택이 된다. "교체(Substitution)" 또는 "위치교체(exchange positions"인 경우는 화면의 제일 밑에 추가되는 화면이 나타난다.(뒤에 설명) 다른 선택인 경우에는 변수 〔"(,)"로 둘러싸인 부분〕가 fire button (또는 Return key)을 누름으로써 순환적으로 하나씩 나타난다. 현재 나타난 변수는 다른 것으로 바꾸지 않는 한 자동적으로 선택된다.

선택 목록은 다음과 같다

For the team in the field (defense) - 5 choices:
- Player Substitution
- Exchange Positions
- Outfield (Normal, Shift right, or Shift left) ┐ Parameter
- Infield (Normal or Double Play) ┘ Options
- (NO) Intentional Walk

For the team at bat (offense) - 2 choices:
- Player Substitution
- Exchange Positions

"교체(Substitution)"나 "위치 교체(Exchange Positions)"를 선택했다면 "감독의 게임운영 결정화면"의 밑부분은 고유의 팀에 대한 정보가 바뀌게 된다. 여기에서는 space bar를 누르면 선택이 취소되고 다시 게임이 시작된다.

주의 : 공격팀의 경우는 "교체(Sub~)"나 "위치교체(Ex~Po~)"에서는 joystick의 방향키와 fire button의 return key를 사용한다.

"Substitrte (from bench) with (on roster)" 〔"교체(선수석에서) with (선수명단)"〕을 선택할 수 있는 선이 나타나며 이경우 joystick을 좌우로 움직이고 fire button을 누름으로써 밑줄부분이 선택된다. "선수석(bench)"이 선택되었을 때, joystick을 사용함으로써 화면의 밑부분으로 부터 3 Line이내에 선수석의 선수명단을 화면을 이동시키면서 볼 수 있다.

경기에 나갈 선수가 결정되면 fire button을 누른다. "선수명단 (roster)"이 선택되었을 때는, joystick으로 선수명단에 있어서 위 아래로 cursor를 움직여 경기에 나갈 선수를 선택하고 fire buttcn 누른다.(주의 : 첫투구 후 한 선수가 교체되어 나갔다면, 그 선수는 다시 경기에 나올 수 없으며 또한 선수석 명단에서도 빠진다. 새로운 선수가 그의 위치를 대신한다.)

* 위치교체(Exchange Positions)

"교체 (Substitution)"와 비슷한 방법으로 "exchange position with Posititon"에서 선위에 처음 채울 명단을 선택한다.

이것은 선수명단에서 cursor를 상하로 이동시키면서 선택하며, 화면의 밑에는 각 선택되는 선수의 경기 성적이 나타나게 된다.

만일 적당치 않은 선수를 선택했을 때는, "player out of position"이라는 message가 나타나게 된다.

게임중의 error나 형편없는 투구에도 비슷한 message가 나온다. 게임의 시작을 위하여 space bar를 누른다.

* 경기 시작(Game Play)

경기는 투수, 타자, 심판과 관중이 그려진 "투수화면 (pitcher's screen)"으로 시작된다.

joystick을 사용하여 당신이 투수를 대신하여 화면밑에 나타나 있는 투구방법을 선택할 수 있다.

다음과 같이 화면에 나타나는 8가지 투구방법 중에서,네가지 선택 중 하나를 반드시 선택하여야 한다.

- **Fastball!** (straight and very fast)
- **Fastball** (straight and fast)
- **Offspeed** (straight)
- **Change-up** (straight slower pitch)
- **Curve ball** (a big sweeping curve)
  -for lefthanded pitchers, the ball curves to the right
  -for righthanded pitchers, the ball curves to the left
- **Screwball** (opposite of curve ball)
  -for lefthanded pitchers, the ball curves to the left
  -for righthanded pitchers, the ball curves to the right
- **Sinker** (the ball drops - curves down)
- **Slider** (similar to curve ball, but curves at last moment)

- 강속구-(직구, 매우빠른 공)
- 속구 (직구, 빠른 공)
- 일반속구 (직구)
- 속도변화 (느린직구)
- 변화구 (매우 큰 변화 구)
  -좌완투수, 오른쪽으로 휨
  -우완투수, 왼쪽으로 휨
- 스크루볼 (변화구의 반대)
  - 좌완투수, 왼쪽으로 휨
  - 우 〃 , 오른쪽〃 휨
- 싱커 (낙하구-밑으로 떨어짐)
- 슬라이더 (변화구와 비슷하나 마지막 부분에서 휨)

타자를 대신한 다른 게임자는 하나 이상의 공격방법을 선택할 수 있다. 투수의 투구방법이 이미 되어 있다면 게임은 계속된다.

주의 : 어떤 선택이 필요없을 지라도, 게임의 연속을 위해서 반드시 Return key 를 눌러야 한다.

선택방법은 화면의 밑에 나타나며 번 드(bunt) 또는 도루도 포함이 된다. 양 게임자가 각자의 선택을 모두 끝냈다면, 새로운 선택이 화면의 밑에 나타난다. 투수는 투구위치[높게(high), 안으로(inside), 등등]를 joystick 으로 선택할 수 있고 Wind -up 은 fire button을 놓았을 때 시작된다. 타자는 적당한 방향 key 를 누름으로써 배트의 휘두름을 결정할 수 있다. 볼이 맞았을 때, 공을 받는 야수는 번쩍임으로써 선택되어진다. 게임자는 joystick 으로 그 야수의 위치를 전후좌우로 움직임으로써 볼을 잡을 수 있다. 볼이 잡히면, 1 루, 2 루, 3루, 홈 등으로 잡은 볼을 보낼 수 있다.

2 1 2 × = Strike

1 × 1 = Strike 확률이 높다.

2 1 2 2 = Strike 확률이 낮다.

* 기 타

1) 투수가 지쳤다면 strike 의 확률은 떨어진다.

2) 어떤 투수는 어떠한 투구방법을 특히, 잘할 수 있다.

3) 만일 투구가 strike 가 아니라면, 타자는 swing 을 하더라도 볼을 맞할 수 없다.

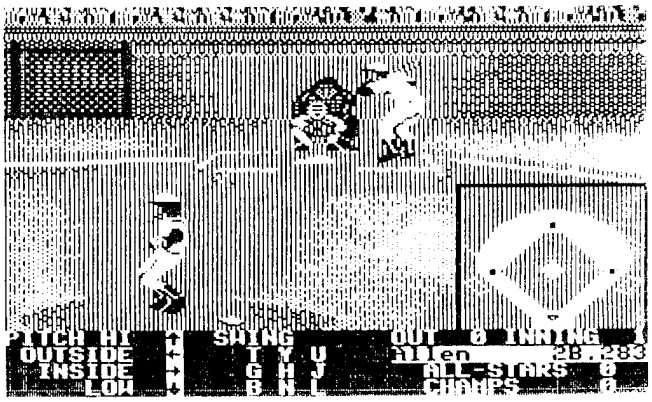
4) 볼이 맞았을때, 외·내야의 화면이 나타난다. (four ball 이 아닐때), 경기가 끝났을 때, " 투구/타구 화면 " 이 나타나기전에 잠깐 " messages decisions, screen " 이 나타난다.

5) 2 strike 에서 ounting 을 했을때, foul ball 이 되었다면 3 strike 로 간주된다.

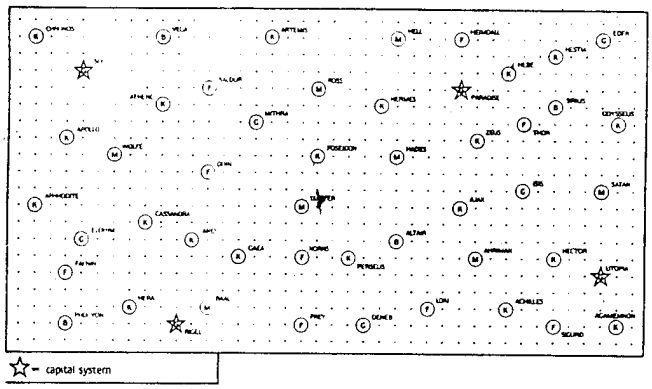
6) 주자는 hit 후 한 bar 에 도달하는 중에 다음 bar 로 뛰는 선택을 할 수 있다.

7) 만일 당신이 주자가 도루를 하게끔 하고 타자가 볼을 치지 못했다면, 볼을 잡은 사람은 주자를 out 시키기 위해 볼을 주자 앞으로 던질 수 있다.

8) 누군가 타석에 처음 나오면, 그의 경기성적의 일부가 나타난다.



IMPERIUM GALACTUM
(은하제국)



1. 머리말 Introduction

Imperium Galactum(은하 제국)은 많은 별들을 탐험하고 정복하는 전략형의 우주 게임이다. 당신은 당신 제국의 경제, 우주선의 설계와 건조, 다른 종족과의 협상 (상대는 다른 플레이어일수도있고, 컴퓨터일수도있다) 등을 조종하게 된다. 끝내기로 했을때 가장 많은 인구를 가진 플레이어가 승자가 된다. 각각의 게임 순서(turn)는 5년에 해당한다. 한번의 게임 turn은 1) 상업활동 및 무역 방해 2) 감가 삼각 (가치 하락)과 생산 3) 협상 4) 2회의 이동과 전투로 이루어진다.

1) 컴퓨터의 조작 Talking to the Computer

컴퓨터에 1개의 문자로 된 응답을 해줄때는 (예 : 메뉴에 의한 명령, Yes/No 질문) 문자만 타이프해주고 RETURN이 필요없다. 1자 이상의 문자로 된 응답을 입력해줄때는 (예 : 기동부대의 번호, 생산할 물품의 수) 입력사항을 타이프해주고 캐리지·리턴(CR)을 해준다.

2) 게임의 세이브 Saving the Game

각 전투단계가 끝날때마다 게임을 세이브시킬수 있다. 디스크는 프로그램중에 포함되어 있는 다음과 같은 지시에 의해서 SSI 용으로 이니셜라이즈되어 있는 것이라야 한다. 일단 세이브시키고 나면 그 시점에서부터 나중에 다시 시작할 수 있다. 게임을 끝내기 위해서도 세이브 단계로 일단 가야 한다. 'E'를 누르면 게임이 끝나고, 컴퓨터는 승리 점수를 합하여 모든 플레이어를 사람으로 세트시켜주므로 그 내용을 볼수가 있다.

3) 지도 (The Map)

지도는 50개의 각각 다른 항성계(star system)를 가지는 20×40개의 사각형 격자(grid)로 되어 있다. 지도에는 항성계에 있는 아군 기동부대와 아군 기동부대나 혹성이 있는 항성계 안에 있는 적 기동부대가 표시된다. 20×10개의 별들의 지역을 보여주는 전술용 지도(tactical map)도 있다. 이것은 어느 항성계에 기동부대가 있는지 좀더 자세하게 나타내어 준다. ("지도사용" 항목 참조)

4) Scenario 사이드를 먼저 부트시키면 자동으로 게임이 시작된다. 게임의 시작 변수들을 선택하고 나면 Game 사이드를 넣으라는 지시가 나온다.

2. 전반적인 사항 General Description

1) 게임 용어의 정의 (Definition of Game Terms)

인구 점수(POP : Population Point) : 그 세계의 인구의 크기이다. 각 점수는 인구의 숫자를 나타내는 것이 아니고 인구의 규모만을 나타내는 것이다. 게임이 끝났을 때 가장 큰 인구를 가진 플레이어가 승리한다.

산업생산 점수(IO : Industrial Output Point) : 이것은 상업활동의 기본 단위이다. 당신이 투자할 수 있는 모든 물품들은 일정한 수의 IO가 소요된다.

군수산업생산 점수(Mil IO : Military Industrial Output Point) : 이것은 상업활동의 기본단위이지만 우주선의 구입, 군대나 방어기지를 사는데만 쓸수 있다. 이런것들을 살때마다 일정한 수의 Mil IO가 소요된다.

IO 총량(IO Pool) : 이것은 게임중에 축적해둔 IO의 총 수효이다. 무엇을 살때마다, 그 가격만큼 IO 총량에서 빠져나간다. IO는 점령하고있거나 동맹을 맺은 어느 혹성에서나 쓸수 있고 turn과 turn 사이에서도 축적해둔 것이 계속 이어진다.

Mil IO 총량(Military IO Pool) : 이것은 주어진 turn동안 한 혹성에서 쓸수 있는 Mil IO의 총 수효이다. Mil IO가 필요한 품목을 살때마다. 그 가격만큼 IO Pool과 그 혹성의 Mil IO Pool에서 빠져 나간다. 각 혹성은 그 혹성의 산업에 의해 정해지는 Mil IO를 가진다. Mil IO Pool은 각 생산 단계의 끝에서는 0이 된다.

농업(AG:Agriculture) : 이것은 경작하는 땅의 크기이다. AG 1점으로 4POP에 식량을 공급할 수 있으며, 그곳에 일할 0.5POP이 필요하다.

광산(Mine) : 이것은 광석·연료·기타 광물질들을 캐낼수 있는 땅의 크기이다. 광산 1개는 1개의 산업에 필요한 광석을 공급해주며, 그곳에서 일할 0.5POP이 필요하다.

산업(Industry : IND) : 산업은 새 우주선의 건조·혹성의 발전·기술 레벨의 향상에 필요한 IO와 Mil IO를 만들어낸다. 1개의 산업은 3IO와 2Mil IO를 생산하며, 가동시키기 위한 1.5POP이 필요하다.

가동 산업(Active Industry) : 이것은 실제로 IO를 생산할 수 있는 산업의 수, 즉 가동에필요한 노동력과 광석을 가진 산업의 수이다.

환경(ENVT : Environment) : 이것은 혹성이 얼마나 살기에 적합한가를 나타낸다. 한혹성의 최대 A-G는 환경에서 50을 뺀 숫자가 된다.

자원(RSRC : Resource) : 이것은 한 혹성에서 이용가능한 광물질의 양을 나타내며, 그 혹성의 광산들이 소모되는 속도를 정하게 된다. 한 혹성의 광산의 숫자는 그 혹성의 자원을 초과할 수 없다.

항성 형태(Star Type) : 이것은 항성의 등급이다. 5가지의 형태가 있는데 이것에 따라가지는 혹성이 달라지며 혹성들의 특징에도 영향을 미친다.

B : 혹성들을 가질 가능성이 높다. 그 혹성들은 환경이 아주 낮고, 자원이 아주 높은 것들이 될 것이다. 색깔은 청색이다.

F : 혹성들을 가질 가능성이 중간이거나 낮다. 그 혹성들은 자원이 높고, 일반적으로 살기가 어려운 곳이 되겠지만 그 변화의 폭이 크다. 색깔은 녹색이다.

G : 이것은 우리 태양의 등급이다. 혹성을 가질 가능성이 높은 편이며, 그 혹성들은 좋은 환경과 지원을 가지게 된다. 색깔은 흰색이다.

K : 가장 흔한 항성으로 최소한 한개의 혹성을 가진다. 그 혹성들은 환경은 높으나 자원은 낮은 것이 된다. 색깔은 적색이다.

M : 이 항성들은 중요하지 않다. 혹성도 거의 가지고 있지 않으며, 가지고 있는 혹성도 거의 쓸모가 없다. 그러나 의외로 좋은 혹성을 가지고 있을 수도 있다. 색깔은 보라색이다.

전함(Warships) : 이것은 우주선간의 전투와 우주선과 혹성간의 전투에 쓸수 있는 우주선이다. 각 전함은 플레이어가 정해준 한가지 등급을 가지며 (등급은 모두 8가지가 있다), 각각의 전력과 기술 레벨을 가진다.

전력(EFF : Efficiency) : 이것은 우주선의 상대적인 전투준비태세를 나타낸다. 피해를 입으면 EFF가 떨어지고, EFF가 0이 되면 파괴된다. 수리를 하지 않는 모든 우주선은 turn이 바뀔때마다 EFF를 4만큼 잃는다. 수리한 우주선은 EFF가 100으로 회복된다. EFF가 떨어지면 전투시에 공격·방어능력이 줄어든다. 전함들만 EFF가 있다.

우주선 등급(Ship Class) : 플레이어가 정해줄수 있는 8개의 우주선 등급이 있다. 각 등급은 다음과 같은 특성들에 의해 정해진다.

혹성 폭격(PB:Planetary Bombardment): 우주선간의 전투에는 거의 쓸모가 없고, SDF나 PDF를 공격할때 매우 유용하다.

에너지 무기(EN:Energy Weapons): 등급이 높으면, 에너지 무기는 명중시에 아주 큰 피해를 입힐 수 있다.

미사일·시스템(MS:Missile Systems): MS에 관계없이 미사일은 같은 정도의 피해를 준다. MS가 높으면 명중율이 높아진다.

회피(EV:Evasion): 에너지 무기를 피하는 능력이다. EV가 높을수록 적의 EN이나 PB가 빗나갈 가능성이 높다.

장갑(AR:Armor): 장갑은 EN에 의한 피해를 감소시키는데 사용된다.

미사일 방어(AM:Anti-Missile): AM은 우주선이 미사일에 맞을 가능성을 낮춘다.

속도(SP:Speed): 우주선이 이동단계에서 이동하는 속도를 정해준다. 기동부대의 속도는 가장 느린 우주선의 속도와 같다. 우주선의 속도는 우주선 등급이 가지는 속도에 기술레벨을 더한것과 같다.

크기(SZ:Size): 우주선의 크기는 IO 소요량과 다른 특성에 사용할 수 있는 '설계 점수(design point)'의 양을 정해주게 된다. 대형 우주선은 소형우주선보다 무기의 피해를 적게 입는다.

기술 레벨(Tech:Technological Level): 건조중인 우주선의 기술 레벨을 정해준다. Tech 4에서 플레이어는 아군 혹성의 ENVT를 높이기 위하여 IO를 쓸수 있다. 마주친 적 우주선보다 Tech가 높을 경우 그 우주선의 모든 특성(크기와 속도는 제외)은 Tech 차이만큼 증가하게 된다. 그러나 0이었던 특성은 증가되지 않는다.

수송선(TRAN:Transports): 수송선은 장갑이 두꺼우나 약한 우주선으로 하나의 주민이나 군대를 수송하는데 쓰인다. 수송선은 현재의 기술 레벨에 그를 더한 속도를 가지며, 기동부대에 소속된다.

무역선(Traders): 무역선은 별들 사이에 식량과 광물을 수송하는데 사용되는 약한 우주선이다. 1대의 무역선은 1점의 광물(ore)과 1점의 식량(food)을 운반할 수 있다. 이것은 한번의 turn 마다 해당 된다. 무역선은 기동부대에 속하지 않고 플레이어의 무역선 창고에 있으며 필요할때 언제든지 제공된다.

방어기지(Defense Base): 방어기지는 우주공격으로 부터 방어하기 위해 혹성에 설치된 것이다. 방어기지는 SDF나 PDF이다.

성계방어기지(SDF:System Defenses): 미사일 등급이 32인 혹성에 설치된 방어기지이다. 혹성을 폭격하거나 침투해오는 우주선을 향해 우주로 발사할 수가 있어서 혹성을 방어하고 있는 아군 기동부대를 지원해줄 수 있다.

혹성방어기지(PDF:Planetary Defenses): 혹성에 설치된 방어기지로서, 혹성의 대기권내에 있는 우주선에만 발사할 수 있다. 또한 대기권내에 있는 우주선으로부터만 공격을 받는다. PDF는 에너지 무기의 등급이 32이다. PDF와 SDF는 방어 군대에 지상지원을 제공한다.

군대(Armies): 침입군에 대항하고 게릴라와 싸우는데 쓰인다. 혹성에 침입군만 있게되면 점령당하게 된다. 혹성에 침입군이 하나도 없게되면 탈환하게 된다.

게릴라(Guerillas): 혹성이 점령당하면 자동적으로 게릴라가 나타난다. 게릴라가 아직도 활동하고 있는 생산 단계에서는 그때마다 병력이 보충된다. 각 전투단계에서는 침입군과 싸우게 된다. 무역단계에서는 게릴라가 산업들을 파괴한다. 게릴라가 일단 전멸하면 그 혹성은 그들의 본토와 마찬가지로 된다.

3. 게임의 구성 The Game Setup

게임 시작전에, 플레이 조건을 정해주어야 한다. 시나리오·디스크의 시작 메뉴에 사용 파라메터가 나타난다. 반전 표시된 것이 사용하는 조건들이며 스페이스·바를 누르면 게임이 시작된다. 최초의 옵

선은 NEW GAME/SAVED GAME이다. 전에 세이브될 때의 조건들이 그대로 자동 적용되기 때문이다.

다음 4개의 옵션은 4명의 플레이어들의 상태를 조정한다. 해당 키(2～5)를 누르면, 플레이어를 사람으로 할 것인지, 컴퓨터로 할 것인지 또는 게임에 참가시키지 않을 것인지 결정할 수 있다. 다음 옵션은 최초한 한명의 플레이어가 컴퓨터일때만 쓸수 있다. Solitaire 레벨은 상대 컴퓨터의 기술 (즉 컴퓨터에 어느정도의 유리한 점을 줄것인가)을 정해준다. 1레벨은 컴퓨터가 크게 유리하며, 4레벨은 컴퓨터가 불리하다. 레벨 변경을 하려면 '6'키를 누른다. 그러면 4레벨이 차례로 표시된다.

7옵션은 독립된 별이 있도록 할 것인지 없도록 할 것인지 정해준다. YES를 택하면 독립된 별이 가끔 있게 되는데, 이것은 이미 부분적으로 또는 완전히 발전된 별로서 플레이어의 조종을 받지 않는다. 이 독립된 별과는 무역협정(Trade agreement)을 맺음으로써 그들의 생산을 이용할 수 있다.(인구나 군대는 사용 못함)

8옵션은 정해져있는 지도를 쓸 것인지 컴퓨터가 임의로 만드는 지도를 쓸것인지 정해준다. YES를 택하면 별들이 임의로 배치되고 플레이어의 본토별도 임의로 선택된다.(그러나 항상 K, G, F 형태의 항성중에서 된다) NO를 택하면 매뉴얼의 지도가 사용되며 본토 항성계도 일정하다. 두가지 경우 모두 혹성들은 임의로 정해지므로 각 게임은 모두 다르게 된다.

스페이스·바를 누르면 항성 데이타가 로드된다. 임의의 구성을 선택했을 경우 한가지 지도가 표시되며 사용할 것인지 묻는다. 그 지도를 쓰려면 'Y'로 답하고, 'N'을 누르면 다른 지도가 나온다.

이어서, 'Minimum starting industry (0～60)?라고 묻는다. 당신의 본토에 두고 싶은 최소 숫자의 산업을 입력해준다.(50으로 하는것이 좋을 것이다) 사람이 플레이어일 경우는 이 숫자에 의한 최소 산업을 각각 가진다. 컴퓨터·플레이어는 Solitaire 레벨에 따라서 정해진다.

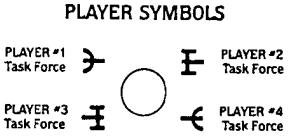
끝으로, 각 플레이어의 이름을 요구한다. 구성이 임의에 의한것이 아니면 플레이 순서대로 물으며 임의의 구성일 경우 컴퓨터가 무작위로 정한 순서대로 묻는다. 이것은 사람이 하는 플레이어들을 누가 될 것인지 무작위로 정할 수가 있다. 1번 플레이어가 약간 유리하므로 먼저 입력할 사람을 미리 정해둔다. 처음 이름을 입력한 플레이어가 4이면 첫번째 사람이 4번 플레이어가 된다.

4. 지도 사용 Using the Map

게임 도중에 지도는 여러번 나온다. 그때마다 필요한 결정사항들은 게임의 단계 항목에서 설명된다. 다음은 모든 경우에 적용되는 사항들이다.

1) 지도보기 (Reading the Map)

전략지도는 게임의 모든 항성계(star system)들을 보여준다. 전술지도(tactical map)는 전략지도(Strategic map)의 4분의 1 크기로 어느 플레이어의 기동부대들이 어느 항성계에 있는지 알아보는데 유용하다. 보는 플레이어의 기동 부대(task force)가 있는 항성계는 항성의 한쪽 구석에 그 플레이어에 해당하는 기동부대 기호가 나타난다.

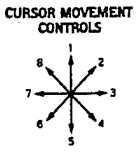


이동중인 기동부대(목적지에 도착하기 전까지의 이동단계의 숫자가(ETA) 0이 아닌수를 가지고 있다)는 아직 항성계에 있지 않으므로 나오지 않는다. 적의 기동부대가 지도를 보는 플레이어의 기동부대가 있거나 점령하고 있는 혹성이 있는 항성계속에 있을때만 다른 플레이어의 기동부대도 지도에 나타난다.

2) 커서이동 (Moving the Cursor)

항성계를 보거나, 항성계내의 혹성이나 기동부대에 명령을 내리려면 그 항성계에 커서를 위치시켜야 한다. 커서는 플레이어의 본토에서 지배조정단계와 이동단계를 시작한다. 지배조정 단계의 끝에서 커서

를 위치시킨 곳은 어디든지간에 그곳에서 생산 단계가 시작된다. 커서를 이동시키려면 원하는 방향의 키를 누른다.



커서가 항성계에 있을 때는 언제나 지도 아래쪽의 메뉴에 그 항성계의 이름과 형태가 표시된다.

3) 혹성 상태 표시 (The Planet Display)

지배 조정단계나 생산단계에서 'P'를 누르거나 이동단계에서 'S'를 누르고 항성계를 찾아가면 (전투단계의 끝에서 기동부대로 항성계를 점령) 그 속의 어느 혹성이라도 점검해 볼수가 있다. 항성계에 아무 혹성이 없으면 'NO PLANETS'가 나온다. 혹성이 있으면 다음과 같이 나온다.

```
PLANET #1
ENVT:53
RSRC:59
10 POOL:508
PLANET #2 OWNER:INDEPENDENT WORLD
          ALLIED TO:THE HIVE MIND
NEGOTIATE:YES FRIENDLY
POP CNTRL:32 ENVT:78 AG:8 POP:32
MIN CNTRL:14 RSRC:42 MIN:14 WPP:32
                IND:14 ACTV:14
GUERILLAS:0 ARMY:14 SDF:4 PDF:4
```

그곳이 발전이 안되었거나 항성계를 점령하고 있는 아군 기동부대가 없이 다른 플레이어에 의해 점령되어 있으면 단지 그 혹성의 ENVT와 RSRC만 표시된다. (위의 예에서 PLANET #1). 혹성이 점검하는 플레이어가 점령하고 있거나, 독립된 별이거나, 적이 점령한 혹성이라도 같은 항성계내에 아군 기동부대가 있으면 완전한 정보가 표시된다. (위의 예에서 PLANET #2)

* "world(별)"와 "planet(혹성)"은 같은 뜻으로 쓰인다. 그러나 게임속에서는 "독립된 별(Indenpendent worlds)" "동맹 혹성(friendly planet)," "적 혹성(enemy planet)"으로 사용한다.

혹성이 독립된 별이고 한 플레이어와 동맹을 맺고 있으면 지배자(owner)바로 밑에 동맹을 맺고있는 플레이어가 표시된다. 혹성이 정복을 당했고 게릴라의 저항이 있는 곳이라면 현재의 지배자 바로 밑에 원래의 지배자가 표시된다. 혹성이 독립된 별이면 점검하고 있는 플레이어와의 협상 상태가 표시된다. (이것은 플레이어가 지금 그 혹성과 협상중인지 아닌지를 나타낸다). 협상 상태옆에는 점검하는 플레이어에 대한 그 혹성의 외교적 태도가 표시된다. 외교적 태도는 플레이어와의 무역협정을 받아들일 가능성을 결정하며, 이미 동맹을 맺고 있는 경우는 협정을 깨뜨릴 가능성에 해당된다. (깨뜨리면 그 혹성에서 쫓겨난다)

지배 조정 단계와 생산단계에서는 노동인구 점수(WPP:Working Population Points)라는 항목이 있다. 이것은 모든 AG, 광산 통제(MIN CNTRL: Mine Control)에 의해 정해진 MINES, IND를 움직이는데 필요한 POP의 양이다. 또한, 지배조정단계와 생산단계에서는 IO Pool이 표시된다. 이것은 그 혹성의 Mil Pool이 아니라 플레이어의 전체 IO Pool이다.

5. 게임의 단계 The Game Phases

이 게임은 turn(순서)단위로 진행된다. 각각의 turn은 상업활동으로 구성되고 2번의 이동이 뒤따따른다. (한번의 turn에서의 플레이어 -컴퓨터 상호작용의 과정은 12장 '한번의 turn에서의 플레이 과정'에 요약되어 있으니 참고할것)

A. 무역단계
   The Trade Phase
B. 지배조정단계
   The Control Adjustment Phase
C. 생산단계
   The Production Phase
D. 협상단계
   The Negotiation Phase
E. 협상후 전투단계
   The Post Negotiation Combat Phase
F. 제1차 이동단계
   The First Movement Phase

G. 제 1 차 전투단계
The First Combat Phase

H. 제 2 차 이동단계
The Second Movement Phase

I. 제 2 차 전투단계
The Second Combat Phase

6. 무역단계 The Trade Phase

무역단계에서는 컴퓨터의 작동은 식량, IO, 광석(ore)을 생산해서 거래하는 것이다. 이때 무역방해(commerce raid)나 봉쇄(embargo)임무의 기동부대는 그들이 순찰하는 별에서 나가거나 들어오는 무역선들을 파괴하려고 하게 된다. 모든 IO가 생산되면 광산과 우주선은 가격이 떨어지고, 수리중의 우주선은 100% EFF로 회복되며 소유한 플레이어의 기술레벨에 맞추어진다. 끝으로, 인구가 증가하고 게릴라가 공장을 공격한다.

1) 무역 (Trading)

컴퓨터가 모든 무역을 한다. 먼저 컴퓨터는 식량점수를 만든다. AG 1점은 4점의 식량 점수를 만들고, 거기에는 0.5점의 인구점수가 필요하다. 가능한 노동력을 초과하는 AG는 식량생산 전에 모두 파괴된다. 이것은 플레이어의 혹성들과 동맹혹성들에 대해서도 마찬가지이다. 이어서 컴퓨터는 인구에 비해 식량이 남는 혹성과 식량이 인구에 비해 모자라는 혹성들을 찾는다. 식량은 무역선에 의해 한척당 1의 식량을 싣고 두개의 아군 혹성사이를 이동한다. 무역선은 적 기동부대 (임무가 수비·순찰·수리·이동인 것)가 있는 항성계에는 가지도 나오지도 못한다. 적 기동부대가 무역방해나 봉쇄임무중인 항성계를 오가는 무역선들도 파괴될 수 있다. 무역선을 잃어버렸던 항성계에서 순찰중인 아군 기동부대는 적 부대를 요격할 수 있다. 무역선의 선장은 다른 무역선이 파괴당한 항성계에는 들어가지 않을 수 있다. (현재 상황과 임의의 요소에 의해서 내려지는 무역선의 결정은 물론 컴퓨터가 계산해서 실행한다)

모든 식량무역이 끝나면, 새로운 식량공급에도 인구가 초과되는 혹성의 초과 인구를 잃게 된다. 이제 컴퓨터는 충분한 노동력을 가진 광산들에서 광석을 생산한다. 1개의 광산은 광석 1점을 생산하며 앞서 식량생산에 동원되지 않았던 인구점수 0.5점이 필요하다. 여분의 광석은 식량과 마찬가지로 필요한 공장들에게 수송된다. 사용되지 않은 무역선들만 광석을 수송할 수 있다.

끝으로, 컴퓨터는 충분한 노동력이 있는 공장에서 IO를 만든다. 각 산업은 3점의 IO와 2점의 Mil IO를 생산하며, 가동시키는데 인구점수 1.5점(식량이나 광석생산에 사용되지 않은 인구)이 필요하다.

2) 혹성 경제의 예 Example of Planet Economics

본토(#1)와 두개의 식민지(#2, #3)의 3개 혹성을 가진 플레이어를 예로 보자.

#1 : ENVT : 96 RSRC : 46 MIN : 63 IND : 70 POP : 184

#2 : ENVT : 55 RSRC : 60 AG : 05 MIN : 31 IND : 24 POP : 54

#3 : ENVT : 85 RSRC : 11 MIN : 06 IND : 06 POP : 19

무역선은 40척이 있다.

처음의 일은 식량생산이다. #1에는 46AG가 있으므로 식량생산에 23POP이 필요하다. #1혹성은 184POP이 있으므로 충분하다. AG는 식량점수 184 (46AG×AG당 4점)를 생산하여 인구 184 POP에 꼭 맞는다. 여분의 식량은 없으며 추가로 필요한 식량도 없다. #2 혹성에는 5AG가 있으므로 2.5POP이 필요하다. 일할 인구는 충분하므로 식량점수 20 (5AG×AG당 4점)이 생산된다. 이것으로는 인구 20만 먹을 수 있으므로 나머지 34 POP의 식량이 더 필요하다. #3 혹성은 20AG가 있으므로 IO POP이 필요하다. 인구가 충분하므로 20AG에서 식량점수 80이 생산되어 여분의 식량이 61 남는다. (POP 19이므로 식량은 19 만 필요) #2 혹

성에서 34의 식량이 필요하므로 #2와 #3 혹성 사이에서 1번에 1점씩의 식량을 무역선이 수송하게 된다. 여기에는 무역선 34척이 필요하다. 무역선이 두 혹성이 속한 항성계 어디에서든지 무역방해에 의해 공격받더라도 식량은 잃어버리지 않는다. 그러나 필요한 모든 식량이 수송되든가 무역선이 임무를 거부할 때까지 다른 무역선이 보내진다. 이제 인구에 필요한 식량이 모두 충분히 갖추어져서 굶주리는 사람은 없다. #3 혹성의 여분의 식량은 없어진다. 이어서 컴퓨터는 광산을 가동시킨다. #1 혹성은 63개의 광산이 있어 31.5POP이 필요하다. 이용가능한 POP이 161 있으므로 (184-AG에 이용된 23), 63개 광산 모두에서 63의 광석이 생산된다. 70의 산업에서 70의 광석이 필요하므로 7의 광석이 더 필요하다. #2 혹성에는 31개의 광산이 있어 15.5POP이 필요하고 이용 가능한 것은 51.5POP(54-AG에 이용된 2.5)이 있으므로 31개 광산 모두에서 31의 광석이 생산된다. 따라서 7의 광석이 여분으로 남는다. 이것은 본토에서 필요하다. #3 혹성은 6개의 광산에서 3POP이 필요한데 남아있는 9POP이 있으므로 6의 광석이 모두 생산되는데 이것은 산업의 수와 같아서 자체수요에 꼭 맞다. 이제 컴퓨터는 7의 광석을 #2 혹성에서 #1 혹성으로 이동시키기 시작한다. 그러나 이용가능한 무역선은 6척 뿐이다(40척-식량 수송에 쓴 34척=6척). 그러므로 공격만 받지않으면 6의 광석이 #1 혹성으로 수송된다. (그러나 그렇게 쉽지는 않을 것이다)

끝으로 컴퓨터는 IO를 만든다. #1에는 70 IND, 광석 69, 129.5 POP이 있다. 광석이 69 IND 에만 공급되므로, 103.5 POP을 이용하여 #1 혹성은 69의 가동 산업을 가지게 된다. 가동못한 산업은 파괴된것이 아니고, 단지 다음 turn에서 광석을 더 확보할 때까지 기다리게 된다. #2 혹성에는 41 IND, 광석 25, 36 POP이 있다. 여분의 광석은 잃어버리게 되며 24 IND에는 36POP이 필요하다. 이것은 꼭 필요량만큼이므로 #2 혹성은 24의 가동산업을 가진다. #3 혹성은 6 IND, 광석 6,6 POP이 있다. 산업에 필요한 광석은 충분하지만, 각각의 IND에는 1.5 POP이 필요하므로 6 POP으로는 4 IND 만 가동시킬 수 있다. 따라서 #3 혹성의 가동 산업은 4가 된다. 무역단계의 끝에서 #1 혹성은 138 (69×2)의 Mil Pool, #2 혹성은 48 (24×2)의 Mil Pool, #3 혹성은 8 (4×2)의 Mil Pool 을가진다. 플레이어의 IO Pool 은 무역단계 시작때보다 291 (69×3+24×3+4×3=291)의 IO가 늘어난다.

3) 가치하락(Depreciation : 감가 상각)

컴퓨터가 무역을 끝내면, 각 혹성을 다니면서 광산들의 가치를 떨어뜨린다. 감가 상각은 1과 혹성의 자원(RSRC)사이의 난수를 발생시켜서 이루어진다. 난수가 혹성의 광산수보다 작으면 광산 하나가 파괴된다. 이 과정은 감가상각을 할수 없을 때까지 계속된다. 혹성의 RSRC가 높을 수록, 많은 감가상각을 위해 더 많은 광산이 필요하다. 우주선도 감가상각이 된다. 수리하지 않고 있는 우주선들은 각각의 무역단계에서 그들의 전력(EFF)을 자동적으로 4만큼 감소시킨다.

4) 무역단계의 기타 작용

(Other Trade Phase Operations)

무역단계 끝에서, 수리중의 모든 우주선은 100% EFF로 회복되며 해당 플레이어의 현재 Tech에 맞추어진다. 게릴라는 그 숫자에 따라 일정한 수의 IND와 광산을 파괴한다. 각 혹성의 인구는 25%증가하지만, 인구 조정(POP CNTRL)의 지정을 초과하지 않는다(7장 지배조정 단계 참조).

7. 지배 조정 단계
The Control Adjustment Phase

이 단계에서 아군 혹성들의 인구와 광산 통제를 조정하고, 독립된 별과의 협상 상태를 조정할 수 있다. 동맹을 맺은 독립된 별과의 협정을 깨뜨릴 수도 있다.

1) 지도메뉴 (The Map Menu)

단계초에 본토 항성계에 커서를 두고 전략지도가 나온다. 지도 아래쪽에 항성계의 이름과 형태, 그리

고 'LOOK AT THE (P)LANETS IN THIS SYSTEM, TYPE 1-8 TO MOVE THE CURSOR, (T)ACTICAL MAP OR (Q)UIT?'라는 물음이 나온다. 항성계내의 혹성들을 점검하거나 그 통제기능을 조정하려면 'P'를 누른다. 커서 이동은 앞서 설명한 것과 같이 1~8의 숫자키를 쓴다. 전술지도를 보려면 'T'를 누른다. 이 단계를 끝내려면 'Q'를 누른다. 그러면 생산단계로 넘어간다.

2) 혹성 통제기능의 조정

(Adjusting Planet Controls)

인구 통제기능(Population Control)은 혹성의 최대 인구를 정해주는 것이다. 인구는 식량이 부족하면 굶주리게 되며 turn마다 25%씩 증가한다. 인구 통제에 의해 인구가 자동적으로 줄어드는것이 아니라 그 수준을 넘지 않을 뿐이다. 목적은 식량의 여분을 확보하려는 것이다. 인구 통제를 조정하려면 'P'를 누른다. 통제하려는 수치의 입력을 요구할때, 주어진 범위내에서 숫자를 입력해주고 RETURN을 친다.

광산 통제기능(Mining Control)은 turn 마다의 감가상각에서 잃어버린 광산들을 되살리는 것이다. 조정단계의 끝에서, 컴퓨터는 광산의 수가 통제하는 숫자보다 적은 혹성들의 광산을 자동으로 사들인다. 물론 이것은 광산을 모두 회복시키는데 필요한 IO를 충분히 가지고 있을 때만 가능하다. 'M'을 타이프해주고 인구통제와 같은 방법으로 광산 통제를 조정한다.

협상상태 통제(Negotiation Status Control)는 독립된 별과 협상중인가 아닌가에 따라 정해진다. 독립된 별과 무역 협정을 맺으려면 (동맹을 맺는것) 'N'을 누른다. 그러면 상태가 YES로 된다. 협정을 원치않으면 'N'을 눌러 상태를 NO로 만든다. 당신이 동맹을 맺고 있는 독립된 별을 공격하지 않은 경우에 그곳을 침입하기 직전에 이것을 선택할 수가 있다. 동맹혹성과의 무역협정을 깨어버리고 싶을 때는 'B' (Break)를 누른다. 그러면 현재의 무역협정도 깨어지고 협상상태도 NO로 된다.

혹성의 통제기능을 조정하려면 커서를 탐색해본 항성계에 위치시키고 'P'를 누른다. 이미 방문했던 적이 있으면 혹성상태표시 화면이 나온다. 아래쪽에는 'ADJUST CONTROLS FOR WHICH PLANET (1, 2 OR E(X)IT)?'라고 나온다. 통제기능을 조정하고 싶은 혹성의 번호를 누르거나, 어느 혹성에도 명령을 내리지 않으려면 (내릴수 없는 경우도) 'X'를 누른다. 그러면 이제 아래쪽은 'ADJUST (P)OP CONTROL, (M)INING CONTROL, (N)EGOTIATION STATUS, (B)REAK AGREEMENT OR E(X)IT?'으로 된다. 협상을 깨는 옵션은 그 혹성이 당신과 동맹중인 독립 별 일때만 나온다. 협상상태 옵션은 그 혹성이 독립 별일때만 나온다. 독립별의 인구·광산은 통제할 수 없다.

8. 생산 단계 The Production Phase

이 단계에서는, 우주선·방어기지·군대를 만들고 혹성을 발전시키며 연구에 IO를 쓸수가 있다. 단계초에 지도가 나온다. 커서는 지배조정단계 끝에 있던 곳에서 나타난다. 지도아래쪽에 'LOOK AT (P)LANETS OR (W)ARSHIPS, (B)UILD, TYPE 1-8 TO MOVE THE CURSOR, (T)ACTICAL MAP OR (Q)UIT?'라고 나온다. 아군이나 동맹맺은 독립별에서 건설하려면 해당 항성계에 커서를 위치시키고 (1~8키 사용) 'B'를 누른다. 현재 항성계에 있는 기동부대를 보려면 'W'를 누른다. 생산단계를 끝내려면 'Q'를 누른다. 그러면 다음 플레이어의 지배조정단계로 넘어간다.

1) 우주선 상태표시 (The Ship Display)

'W'를 누르면 우주선 상태가 나온다. 우주선을 가진 플레이어의 이름이 위에 나온다. 이름 아래에는 우주선 등급, 아래에는 항성계내의 수송선의 수가 나오며 끝에는 항성계내의 모든 기동부대가 표시된다. 기동부대는 1에서 32까지의 번호가 붙는다. 아래쪽에는 'LOOK AT (T)ASK FORCE, (R)ETURN TO THE MAP, LOOK AT (P)LANETS OR (W)ARSHIPS, (B)UILD OR (Q)UIT PRODUCTI

ON ?'이 나온다. 이것은 각각의 기동부대를 볼 수 있는 또다른 옵션이다.

2) 기동부대 상태표시 The Task Force Display

각각의 기동부대를 보기위해 'T'를 누르면 컴퓨터는 'WHICH TASK FORCE(1-32)?'라고 묻는다. 보려는 기동부대의 번호를 입력해준다. 그러면 화면은 그 기동부대의 상태표시화면이 된다.
보고 있는 기동부대의 번호가 위에 표시된다. 그 아래쪽에 현재위치가 나온다.(이동중이면 출발 지점) 또한 기동부대의 목적지, 목적지에 도달하기 전까지의 이동단계의 수(ETA), 현재 임무도 표시된다.
오른쪽 컬럼에는 기동부대의 수송선 수, 군대의 수, 수송중인 인구가 표시된다. 끝으로 화면은 기동부대의 각 우주선을 보여준다. 각각의 우주선은 ID, 형태(또는 등급), 전력, 기술레벨을 가진다. 화면에 표시 가능한 것보다 더 많은 우주선이 있을 경우에는 'M'(More)을 누르면 나머지도 볼 수있다.
어떤 이유로 기동부대 내의 우주선을 파괴하고 싶으면 'S'를 누른다. 해당 우주선의 ID번호를 타이프하고 RETURN하면 그 우주선은 파괴된다. 기동부대 점검이 끝나면 'X'를 눌러 메인·메뉴로 돌아간다.

3) 생산 (Production)

메인·메뉴에서 'B'(Build)를 누르면 'WHAT PLANT NUMBER (1, 2, OR X)?'라고 묻는다. 혹성 번호를 입력해주든가, 'X'를 누르면 취소된다. 그 혹성을 소유했거나 동맹을 맺고 있으면 그위에 건설을 할 수가 있다. 혹성에 건설을 할때는, 당신이 그 혹성에 가지고 있는 가동산업, 당신의 IO Pool, 혹성의 Mil IO Pool, 필요한 최소한의 무역선이 화면에 표시된다. 화물선 최소 필요량은 모든 혹성에 대하여 계산된다. 이어서, 각 우주선 등급이 나온다. 등급 명칭(형태), 등급 특성, 당신이 가진 우주선의 총수가 표시된다. 아래쪽에는 2개의 컬럼이 있다. 첫째 컬럼은 사는데 Mil IO가 필요한 품목들이며, 두번째 컬럼은 사는데 IO만 필요한 물품들이다. 수송선과 무역선은 가진 총수가 표시된다. Tech는 현재의 기술레벨을 나타낸다. 다른 물품들은 모두 그 혹성에 있는 양이 표시된다.

첫번째 등급의 우주선 숫자위에 커서가 나타난다. 이 우주선을 사고 싶으면 원하는 숫자를 타이프하고 RETURN을 친다.원하지 않으면 그냥 RETURN을 친다. 그러면 커서는 다음 등급으로 간다. 숫자를 타이프할 경우 현재의 수치 이상이어야 한다. 일단 명령이 내려지면 우주선이 건조된다. 따라서 사기 전에 주의해서 정해준다. Mil IO가 필요한 물품을 사려면 그 물품 구입에 필요한 수의 IO와 Mil IO를 모두 가져야 한다. 또한 혹성의 가동산업수가 물품 구입에 필요한 최소한의 가동산업수 이상이어야 한다. 예를들면, 중형 우주선 3척을 사려면 혹성에는 24개의 가동산업이 있어야 하며 36 IO와 36 Mil IO가 소요된다. 숫자를 입력해감에 따라 (또는 중지하거나 IO가 모자라서 RETURN을 누르면) 커서는 각 품목들을 이동해간다. 이미 최대 한계치에 도달한 물품은 건너뛴다. 군대는 아직도 게릴라가 남아있는 점령된 별에서는 만들어질 수 없다.

① IO 소요표

품목(Item)	소요 IO	소요 Mil IO	최소가동산업수	최 대 치
소형우주선(Small Ship)	5	5	10	우주선의 총수는
중형우주선(Medium Ship)	12	12	24	255척을 넘지
대형우주선(Large Ship)	35	35	70	못한다.
수송선(Transport)	5	5	10	기동부대당 255척
무역선(Trader)	2	2	4	제한 없음
SDF	3	3	6	30
PDF	3	3	6	30
군대(Army)	1	1	2	255
기술레벨(Tech Level)	350	0	0	7
산업(Industry)	8	0	0	100
광산(Mine)	5	0	0	RSRC
농업(Agriculture)	2	0	0	ENVT-50
환경(Environment)	10	0	0	100

* 환경은 Tech = 4가 되기전에는 올릴 수 없다.

② 우주선의 설계

커서가 전함에 있을 때 쓸수 있는 두개의 다른 옵션이 있다. 숫자나 RETURN대신에 'R' (Revise : 개조)이나 'S'(Scuttle : 파괴)를 누르면 된다. 한 등급이 파괴되면 그 등급의 모든 우주선이 파괴된다. 그 등급은 어떤 크기로든지 재설계될 수 있다. 한 등급이 개조될 때는 그 등급의 우주선 중에서 수리중인 것 외에는 모두 파괴된다. 수리 중인 우주선

은 개조된 등급의 특성을 따르게 된다. 개조된 등급은 그 전과 같은 크기가 된다. 'R'이나 'S'를 누르면 재확인 한다. 여기에 답하면 우주선은 앞의 설명대로 파괴된다. 'S'를 눌렀을 경우 'WHAT IS THE SIZE OF THE NEW CLASS(L, M, S)?' 라고 묻는다. 대형은 'L' 중형은 'M' 소형은 'S'를 타이프 해준다. 새 등급의 이름을 입력해 주어야 한다. 등급 명칭은 1～4자의 문자를 가진다. 그 등급 우주선의 숫자 오른쪽에는 쓸수 있는 설계점수(Design Point)가 나온다. 각각의 특성에는 다음 도표와 같은 설계점수가 필요하다.

우주선 설계표

	소형 우주선	중형 우주선	대형 우주선
설계점수	16	32	64
PB	1	1	1
EN	1	1	1
MS	1	1	1
EV	1	2	4
AR	1	1	1
AM	1	1	1
SPD	1	2	4
최소 EV (소요가아님)	4	2	1

등급의 설계는 우주선 구입과 비슷하다. 커서는 특성의 이전 수치위에 표시된다. 특성 수치를 변경하려면 원하는 수치를 타이프하고, 그대로 두려면 그냥 RETURN 한다. 각각의 특성을 정해줄때마다 남아 있는 설계 점수도 바뀐다. 그리고 커서는 다음 특성으로 간다. 그렇지 않을 경우는 필요한 최소한의 수치보다 더 작게 정해주었거나 남아있는 설계점수보다 많은 점수를 정해주었기 때문이다. 속도가 입력되면 커서는 등급별 우주선 숫자표시에 되돌아간다. 그러면 물품구입을 계속할 수 있다.

9. 협상 단계 The Negotiation Phase

이 단계에서는 다른 플레이어들에 대한 당신의 외교적 자세를 변경시킬 수도 있고, 컴퓨터·플레이어와 협상을 할 수도 있으며, 단계의 끝에서는 독립된 별과의 협정이 체결되어 있는지 깨어졌는지를 알아볼 수도 있다.

1) 외교의 자세 (Diplomatic Stances)

한 플레이어가 가진 외교적 자세는 전투단계에서 상대방 플레이어의 우주선들이 취할 행동을 결정하게 된다. 여기에는 아군(Friendly), 중립(Neutral), 적대(Hostile)의 세가지 자세가 있다.

한 플레이어가 다른 플레이어에게 적대적이고 같은 항성계내에 둘다 기동부대를 가지고 있으면 (임무가 무역방해·봉쇄·후퇴가 아닌 기동부대), 전투가 발생한다. 플레이어가 항성계내에서 무역방해나 봉쇄임무의 기동부대를 가지고 있으면, 다른 플레이어의 무역선을 파괴하기 위해서는 그 플레이어에게 적대적 이어야 한다. 다른 플레이어가 점령한 혹성이 있는 항성계에 기동부대를 가지고 있으면, 적대적이라야 그 혹성을 공격할 수 있다. 중립의 플레이어는 전투를 일으키지 않으며, 무역 방해도 하지 않고, 혹성을 공격하지도 않는다. 그러나 적대적인 상대와는 꼭 같은 조건에서 싸운다. 두명의 플레이어가 서로 아군이고 같은 항성계내에 기동부대를 가지고 있으면, 모두에게 적대적인 다른 플레이어에게는 공동의 적을 상대로 전투에서 함께 싸우게 된다. 별에 침입하는 경우에는, 컴퓨터가 전투를 결정했을때 리스트 제일 앞에 있는 플레이어 (지배하는 플레이어 : controlling player)가 점령한 별의 소유자가 된다.

예 : #1 플레이어와 #3 플레이어가 혹성을 공격하고 있다. 함께 혹성을 점령했지만, #3 플레이어가 리스트의 앞에 있으면 #3 플레이어가 혹성의 소유자가 된다.

참고 : 리스트 뒤에 있는 플레이어가 혹성을 차지하기로 두 플레이어가 합의 했을 경우에는 군대를 침입시키기 전에 지배하는 플레이어를 후퇴(withdraw)시키기만 하면 된다.

한쪽이 적대적이고 한쪽이 아군인 두 플레이어의 기동부대가 같은 항성계에 있을 경우, 전투는 재차 전투에서만 발생하며, 아군 플레이어는 반격하지 않

는다. 동맹을 맺지않고 있는 독립된 별에게는 항상 적대적인 것으로 간주되며, 동맹을 맺고있는 독립된 별에게는 중립인 것으로 간주된다. 중립이면 혹성을 공격할 수가 없으므로 플레이어는 동맹중인 독립별은 공격할 수 없다.

2) 외교의 자세 도표 (The Diplomatic Stance Table)

협상단계의 모든 작동은 외교자세 도표에서 이루어진다. 이 도표에는 각 플레이어에 대한 당신의 자세와 당신에 대한 각 플레이어들의 자세를 가장 최근의 turn에 대해서 알수 있다.

도표 아래쪽에는 'CHANGE STANCE TOWARD PLAYER(2, 3, 4), (N)EGOTIATE WITH A COMPUTER OPPONENT, OR E(X)IT?'라는 물음이 나온다. 어느 플레이어에 대한 자세를 바꾸려면 플레이어 번호를 타이프한다. 번호를 한번 타이프해 줄때마다 자세는 아군→중립→적대로 계속 순환된다. 컴퓨터와 협상하려면 'N'을 누르고, 협상단계를 끝내려면 'X'를 누른다.

'N'을 누르면 협상상대의 선택을 요구하며 컴퓨터가 조종하는 플레이어의 리스트가 나온다.해당 번호를 눌러 선택한다. 그러면 당신이 원하는 그 플레이어의 상태를 입력요구 한다. '(F)RIENDLY OR (N)EUTRAL TO YOU, OR HOSTILE TO AN OPPONENT'라는 물음에, 당신의 아군이 되기를 원하면 'F'를, 중립이 되기를 원하면 'N'을 타이프해준다. 다른 플레이어에게 적대적이기를 원하면 다른 플레이어의 번호를 타이프해준다. 이때 컴퓨터는 당신 제안을 받아들이거나 거부할 수도 있다.

3) 독립된 별과의 협상

(Negotiation with Independent Worlds)

'X'를 눌러 협상단계를 끝내면, 컴퓨터는 무역협정(trade agreement)의 변화를 모두 가르쳐준다. 무역협정이 있으면 독립된 별의 생산시설을 이용할 수가 있다. 어떤 협정이 체결 또는 깨어지기 전에 독립된 별은 당신에 대한 자세를 바꿀 수가 있다. 더욱 가까워질 가능성이 10%, 더 적대적이 될 가능성이 10%이다. 적대적인 별은 영원히 적이 되어버릴 가능성도 있다. 적대적인 독립별은 협정체결 가능성이 25%이며, 당신과의 협정을 깨버릴 가능성이 50%이다. 중립의 독립별은 체결 가능성 50%, 깰 가능성이 25%이다. 아군인 독립별은 당신편이 될 가능성이 90%, 당신을 저버릴 가능성이 10%이다. 당신은 현재 다른 플레이어와 동맹을 맺고 있지 않고 당신과 협상중인 (NEGOTIATE = YES) 독립별 하고만 협정을 체결할 수 있다.

10. 이동 단계 The Movement Phases

이 단계에서는 같은 항성계내에 있는 기동부대사이에 우주선을 이동시키며, 아군 혹성에서 수송선에 싣거나 내리며, 기동 부대에 임무를 부여한다.

1) 임무 (The Missions)

기동 부대에는 6가지 임무를 줄수 있다. 처음 3개(수비·수리·순찰)는 기동부대의 이동은 하지 않는다. 다음 3개(무역방해·봉쇄·이동)는 기동부대를 다른 항성계로 이동시킬 수 있다.

수비(Garrison)임무는 기동부대를 항성계에 머물러서 침입해오는 적 기동부대로부터 방어하도록 한다. 수비 임무의 기동부대는 무역방해 임무의 적 기동부대를 탐색해 볼 수가 없다.

수리(Repair)임무는 제1차 이동단계에서만 가능하며, (1) 산업이 있는 아군의 별이 있거나 (2) 산업이 있는 동맹 독립별이 있는 항성계 내의 기동부대에만 부여할 수 있다. 생산단계에서 수리중인 아군 기동부대는 100% EFF가 회복되며 TECH는 게임 시작시와 같아진다. 우주선의 등급을 개조하면 파괴되지 않는다. 수리 중의 기동부대는 전투시에 공격할 수가 없다.

순찰(Patrol)임무는 수비 임무와 같으나, 순찰중인 기동부대는 무역방해 또는 봉쇄임무의 적 기동부대를 탐색해서 전투를 할 수 있는것이 다르다.

무역방해(Commerce Raid)임무는 기동부대가 자신의 기지에서 나오거나 들어가는 적무역선들을 찾도록 하는 것이다. 적과 만나면 한번의 전투를 하고 후퇴한다. 이 기동부대는 항성계내에 있는 것이 아니므로 항성계내에서의 전투에는 참가하지 않는다.

플레이어가 항성계의 혹성들을 볼 수 있는지 알아보기 위한 목적으로 어느 항성계에 들어가 볼수는 없다.

봉쇄(Embargo)임무는 무역방해와 같으나 좀더 공격적이다. 봉쇄임무의 기동부대는 무역선을 탐지하고 적 순찰부대에 발견되는 가능성이 더 높다. 또한 첫번의 전투 이후에 후퇴해야할 필요도 없다.

이동(Movement)임무는 현재의 항성계에서 지정해준 항성계로 기동부대를 이동시키는 것이다.

2) 지도 메뉴 (The Map Menu)

처음 이동단계에 들어가면 기지 항성계(home system)에 커서를 위치시킨 전략지도가 나온다. 지도 아래쪽에는 'TYPE 1-8 TO MOVE THE CURSOR, (C)HANGE THE MAP, (O)RDER FLEET, LOOK AT YOUR (F)LEET, THE (S)YSTEM OR (Q)UIT?'라고 묻는다.

다른 지도 화면에서와 마찬가지로 1～8키로 커서를 이동시키며, 'S'를 누르면 혹성 상태 표시가 된다. 'F'를 누르면 우주선 상태 표시가 나오는데 항성계내의 기동부대만 볼것인지, 모든 기동부대를 볼것인지 선태할 수 있다. 이동을 끝내면 'Q'를 누른다.

지도를 바꾸려면 'C'를 누른다. 그러면 'CHANGE TO THE (T)ACTICAL MAP, THE MISSION DIPLAYED TO (G, R, P, C, E, M, A) OR E(X)IT?'가 나온다. 전술지도를 보려면 'T'를 누른다. 전술 지도에서는 'S'를 누르면 전략지도로 되돌아 간다. 대개, 지도에는 이동중이 아닌 모든 기동부대가 표시된다. 'G' 'R' 'P' 'C' 'E' 'M'을 누르면 수비·수리·순찰·무역방해·봉쇄·이동임무에 해당하는 기동부대만 표시된다. 'A'를 누르면 다시 모든 기동부대가 표시된다. 'X'를 누르면 지도메뉴로 돌아간다.

3) 기동부대에 명령내리기

(Ordering Your Task Forces)

지도 메뉴에서 'O'를 누르면 커서가 있는 항성계내의 기동부대에 명령을 내릴 수가 있다. 수송선에 태우고 내리는 명령, 기동부대에 임무부여, 기동부대의 분리, 한 기동부대에서 다른 부대로 이동명령등을 내릴 수 있다. 'O'를 누르면 'WHICH TASK FORCE(1-32)?'라고 묻는다. 항성계내의 기동부대 번호를 입력해 준다. 그러면 컴퓨터는 '(L)OAD OR (U)NLOAD TRANPORTS, (J)OLN OR (S)PLIT THE TASK FORCE, SET MISSION (G, R, P, C, E, M), OR E(X)IT?'라고 묻는다.

① 수송선에 태우기 (Loading Transports)

수송선에 태우고(Load) 내리는(Unload) 명령은 기동부대가 수송선을 가지고 있을 때만 쓸수 있다. 수송선 한척은 하나의 군대나 주민(Colonist) 즉 1 POP을 수송한다. 수송선에 태우려면 'L'을 누른다. 태울 대상 혹성의 번호를 정해준다. 'X'를누르면 이전 메뉴로 돌아간다. 플레이어에게 속한 혹성들만 선택할 수도 있다.

이어서 컴퓨터는 혹성을 떠날 군대의 수를 물으며, 범위를 정해줄 수가 있다. 숫자를 타이프하고 RETURN한다. 수송선에 여유가 있으면 혹성에서 떠나게 하고 싶은 주민의 수(POP)를 물으며 선택할 수 있는 범위를 준다. 숫자를 타이프하고 RETURN 한다. 이때 당신이 지정한 대로 태우게 된다.

② 수송선에서 내리기 (Unloading Transports)

태우기와 같다. 플레이어에게 속한 혹성에서만 가능하다. 주민의 경우에는 점령자가 없는 혹성도 가능하다. 수송선에 타고 있는 사람이 있을 때만 군대나 주민을 내리는 옵션이 제공된다. 점령되어 있지 않은 혹성에 주민을 내리는 것은 그 별의 점령을 의미한다. 그리고 다음 생산 단계에서 AG, 광산 등을 살수 있다. 그러나 내리는 주민들이 먹을 식량이 있어야 한다는 것을 명심하라.

③ 기동부대의 분리(Splitting Task Forces)

하나의 기동부대를 두개 이상으로 분리하려면 'S'를 누른다. 기동부대 표시화면이 나온다. 아래쪽에는 'NEW TASK FORCE = # #'라고 나온다. 이 기동부대가 현재 명령을 받고 있는 기동부대로 부터 만들어지고 있는 기동부대이다. 새 기동부대는 원부대와 같으나 비어 있는 것만 다르다. 새 기동부대 표시 밑에는 'TRANSFER (T)RANSPORTS, WAR-

SHIPS BY (E)FFICIENCY OR (I)D, OR E(X)IT?'라고 묻는다.

새 기동부대로 수송선을 옮기려면 'T'를 누른다. 이동시키려는 수송선의 숫자를 정해준다. 0에서 최대 보유 숫자까지 입력해준다. 군대를 싣고있는 수송선이 먼저 옮겨지며, 다음에 주민 수송선, 끝으로 빈 수송선이 옮겨진다.

전함을 새 기동부대로 옮기는 데는 두가지 방법이 있다. 'I'를 누르면 이동할 우주선의 ID를 묻는다. 한척이나 여러 척의 범위를 정해줄 수 있다. 한척을 옮기려면 ID번호를 타이프하고 RETURN 한다. 여러 척을 옮기려면 ID번호를 타이프한뒤 콤마(,)를 넣고 다시 다른 번호를 입력한 후 RETURN 한다. 그러면 첫번째 번호에서 두번째 번호까지의 모든 우주선이 새 기동부대로 옮겨진다.

전함을 이동하는 또다른 방법은 'E'를 누르는것이다. 그러면 'TRANSFER SHIPS AT EFFICIENCY BELOW (1-100)?'이라고 묻는다. 1~100까지의 숫자를 타이프해주고 RETURN한다. 입력한 숫자보다 낮은 EFF를 가진 모든 전함을 새로운 기동부대로 옮기게 된다. 이것은 못쓰게된 우주선들을 처리하는데 좋은 방법이다. ID나 EFF에 의해 우주선을 이동시키고 나면, 'E' 'I' 'T'를 다시 눌러서 더 옮길 수 있다. 원하는 이동이 끝나면 'X'를 누른다. 다시 기동부대 상태표시가 나온다. 이제 새롭게 구성된 기동부대를 볼 수가 있다.

④ 기동부대들의 통합 (Joining Task Forces)

두 기동부대를 통합(Join)하려면 'J'를 누른다. 기동부대 상태표시 화면이 나오고 'TRANSFER TO WHICH TASK FORCE?'라고 묻는다. 같은 항성계에 있으면서 수리중이 아닌 기동부대의 번호를 입력해준다. 여기서부터는 분리 방법과 같다. 이동시키려는 모든 우주선이 선택한 기동부대로 옮겨진다. 한개의 기동부대에는 255척의 수송선을 넘을 수 없다. 기동부대의 모든 우주선이 옮겨지면 그 기동부대는 없어진다.

⑤ 임무 부여 (Setting Missions)

기동부대에 임무를 부여하려면 다음 문자를 타이프한다.

수비 'G' 수리 'R' 순찰 'P'
무역방해 'C' 봉쇄 'E' 이동 'M'

무역방해·봉쇄·이동 명령을 내리면 지도가 나오며 아래쪽에 'WHAT IS THE DESTINATION (TYPE THE NAME OR 1-8 TO MOVE THE CURSOR AND 〈RETURN〉 WHEN FINISHED)?'라고 묻는다. 목적지 항성계의 이름을 알고 있으면 타이프 해준다. 타이프를 해나감에 따라 컴퓨터는 입력내용을 항성계의 이름들과 비교한다. 목적지를 구별할 수 있을 만큼의 문자가 입력되었을 때 컴퓨터는 그 항성계의 이름을 표시해준다. 목적지를 정하는 또다른 방법은 커서를 움직이는 것이다. 해당 방향의 숫자 키를 눌러 커서가 목적지 항성계에 갔을 때 RETURN을 누른다.

목적지가 정해지면 컴퓨터는 목적지와 기동부대가 도달하는데 소요되는 이동 단계의 수(ETA)를 표시해준다. 각 이동단계가 끝날때마다 ETA는 하나씩 줄어든다. ETA가 0이되면 목적지에 도착한 것이다. 목적지는 두번의 turn내에 도달할 수 있는 항성계여야 한다. 기동함대는 가장 느린 우주선의 속도로 이동한다. 수송선은 플레이어의 Tech 레벨에 2를 더한 속도로 이동한다.

목표가 기동부대의 도달거리내에 있으면 확인을 요구한다. 'Y'를 누르면 목표를 향해 기동부대를 출발시킨다. 같은 이동단계에서 이미 명령을 내린 기동부대를 도로불러 다시 명령을 내리면 새로운 명령을 따르게 된다.

11. 전투 단계 The Combat Phases

이 단계에서는, 같은 항성계내의 적부대를 찾는다. 모든 우주선 전투의 결과가 나온 후에는 혹성공격을 할 수 있는 기동부대가 있는지 찾는다. 모든 혹성전투가 끝나면 다시 모든 게릴라-군대 전투의 결과를 낸다.

1) 우주선간의 전투 Ship To Ship Combat

적 부대가 같은 항성계에 있으면 우주선간의 전투가 벌어진다. 전투 상태에 들어간 함대를 표시해주

고 공격자와 방어자의 리스트를 보여준다.

① 전투부대 선택 (Choosing the Combatants)

참고 : 이 항목은 조언을 위한 것일뿐으로, 결정은 플레이어가 해야 한다.

항성계에 먼저 들어간 플레이어와 항성계내의 혹성을 점령한 플레이어가 방어자가 된다. 공격자·방어자가 정해지면 컴퓨터는 항성계내에 있는 방어자의 모든 동맹자들을 모은다. 이 동맹자들 중에 공격자에게 적대적이 아닌것이 있고 공격자도 그들에게 적대적이 아닐 경우 공격자는 싸우지 않고 후퇴(withdraw)한다. 방어자의 동맹군이 모두 모이고 나면, 공격자의 동맹군 중에서 같은 항성계에 있고 모든 방어자에게 적대적인 것들도 모아진다.

② 후퇴 옵션 (Retreat Options)

각 플레이어는 turn중에 자신의 기동부대, 적함대, 목표 혹성을 점검해 볼 수 있는 옵션이 주어진다. 기동부대 점검중에는 통합과 분리를 할 수 있다. 제 2 차 전투일 경우 (이때는 서로 반격한다) 플레이어는 기동부대의 전부 또는 일부를 전투에서 후퇴시킬 수 있다.

아군 기동부대를 점검하려면 'F' (Friendly)를 누른다. 다른 단계에서와 마찬가지로 기동부대 선택을 요구하고 기동부대 상태표시 화면이 나온다. 여기에서도 기동부대를 통합·분리시킬 수는 있지만, 제한점은 전투중인 다른 기동부대로만 우주선을 이동시킬 수 있다는 것이다.

적 함대를 보려면 'E'(Enemy)를 누른다. 컴퓨터·플레이어가 가지고 있는 각 등급의 우주선 숫자가 나오고 적 함대의 평균 무기 등급을 추정한 것도 표시된다.

방어자가 점령한 혹성을 보려면 'L'을 누른다. 독립된 별은 아무 플레이어도 점령하고 있지 않으므로 나타나지 않는다.

전투에서 모든 기동부대를 후퇴시키려면 'A'를 누른다. 항성계내에 적이 남아있지 않으면 기동부대는 항성계내에 남게 된다. 전투에서 하나의 기동부대를 후퇴시키려면 '1'을 누른다. 후퇴시킬 기동부대의 번호를 타이프하고 RETURN한다. 이 기능은 전투중에 피해입은 우주선들을 빼내고 싶을 때 분리·통합기능과 함께 사용하면 아주 좋다.

③ 전투 옵션 (Combat Options)

여기에는 전술적 손실(tactical disadvantage)에 대해 설명한다. 전술적 손실은 해당 플레이어의 전투력이 25 % 감소한다. 부대들을 점검하고 나면 현재 상황에 따라 옵션들을 제시한다. 전투 옵션은 언제나 동맹군의 지배하는 플레이어 (전투시작시 리스트 제일 앞의 플레이어)가 선택한다. 적 함대와 싸울 경우 혹성에서 가까울수도 있고 멀수도 있다. 전투가 혹성가까이에서 벌어지면 혹성 SDF의 지원을 받을 수가 있다. 각 SDF는 방어함대를 지원할 때 16 MS (미사일·시스템의 등급)를 가진다. 혹성에서 먼곳에서 싸우면 방어부대만으로 대항한다.

목표로 할 수 있는 혹성이 없으면 전투는 자동적으로 먼 혹성에서 벌어진다. (자기의 것이 아닌 혹성의 방어능력은 이용할 수가 없다). 목표로 할 수 있는 혹성이 하나 또는 두개가 있으면 공격하는 플레이어는 혹성 공격(목표를 선택)과 전투를 선택할 수 있다. 혹성 공격은 치고 달아나는 것이 된다. 혹성에 계속 돌진하여 모든 장거리 무기를 발사한후 항성계를 떠나는 것이다. 방어자는 혹성방어 (혹성을 선택)와 전투를 선택할 수 있다.

공격자와 방어자가 전투를 결정하면 혹성에서 먼 우주공간에서 전투가 벌어진다. 우주 공간의 전투에서는 적 수송선을 목표로 할 수 있는 옵션이 제공된다. 이 옵션을 선택하면 그 플레이어의 기동부대는 전술적 손실을 입고 싸우게 되지만, 적 전함뿐만 아니라 적 수송선도 쏠수가 있다.

공격자가 혹성공격을 선택하고 방어자가 적과의 전투나 목표가 된 혹성의 방어를 선택했을 경우 피차간에 1 차의 전투가 벌어지며 이때 공격자는 전술적 손실을 안게 된다. 전투의 끝에서 공격자가 남아있으면 혹성의 산업·광산·농업·군대·인구에 대한 폭격을 실시한다. 파괴된 양은 공격자의 전투력에 의해 정해진다. 혹성 폭격에는 에너지 무기는 소용이 없고, 미사일은 부분적 효과가 있으며, 혹성 폭

격 기능이 가장 효과가 크다. 혹성 폭격후에는 공격 기동부대는 후퇴해야 한다. 따라서 적이 있을 때 혹성을 점령하는 방법은 전투를 벌여서 적을 전멸 또는 후퇴시키는 것 뿐이다.

공격자가 혹성 공격을 결정했는데 방어자가 다른 혹성을 방어하고 있을 경우, 공격자는 혹성의 SDF와 싸워서 남은 부대가 혹성을 폭격한다. 혹성을 폭

공격자가 혹성을 폭격하고 나면 공격 기동부대 즉시 후퇴한다.

2) 우주선과 혹성간 전투(Ship to Planet Combat)

우주선간의 전투에서 방어자가 후퇴하면 공격자는 항성계내에 있는 방어자의 혹성을 공격할 수 있는 옵션을 가지게 된다. 1차 또는 2차 전투단계에서 모든 우주선간의 전투가 끝나면, 적 혹성이나 동맹맺지 않은 독립별이 있는 항성계내에 있는 플레이어는 그 혹성을 공격하는 옵션을 가진다. 공격 옵션은 함대의 공격력이 최소한 16이어야 가능하다. 이것은 적의 정찰대가 독립별 건너편에 있는 지를 플레이어가 알수 없기 때문이다.

① 후퇴 옵션(Retreat Options)

후퇴·기동부대 재편성등은 다음 경우를 제외하고는 우주선간의 전투와 같다. 플레이어는 혹성 공격의 선택이 주어지지 않는다. 1차 전투전에 행동을 중지할 수 있다. 살펴볼 적 함대가 없으면 적을 점검하는 옵션은 없다.

② 전투 옵션 (Combat Options)

전투옵션은 동맹군중의 지배 플레이어 (전투 시작시 리스트 제일 앞의 플레이어)가 선택한다. 가능한 옵션은 목표 혹성에 방어 기지가 있느냐에 따라 정해진다.

방어기지(SDF와 PDF)가 있으면 '(A)RMY ATTACK, (F)LEET AND ARMY ATTACK, ATTACK THE PLANET'S (D)EFENSES, (B)OMB EXTRA (NON-MILITARY) TARGETS OR (G)ARRISON?' 라고 나온다.

방어기지를 공격하려면 'D'를 누른다. 그러면 우주(space)로 부터 공격할 것인지, 대기권(atmosphere)으로부터 공격할 것인지 묻는다. 우주에서 공격하면 PDF는 전투에 참가하지 않는다. 또한 공격자의 PB와 MS무기, 방어자의 PDF가 위력이 떨어진다. 또 공격자의 EN무기는 소용이 없다. 대기권내에서 싸우면 모든 무기와 기지들이 동원된다. 산업과 같은 목표를 폭격하려면 (혹성의 방어기능을 공격하고 있을 때) 'B'를 누른다. 이때 당신의 우주선은 전술적 손실을 가지게 된다.

공격하지 않으려면 'G'를 눌러 끝낸다. 이것은 후퇴 옵션에서 'A'를 누르는 것과 같다. 별을 점령하려면 먼저 적 방어기지를 제거하는 것이 좋다. 그러나 당신이 쓸수 있도록 방어기지들을 그대로 둔채 점령하고 싶으면 'F'를 누른다. 함대는 적 방어기지를 무시하고 대기권으로 들어간다. 방어 기지는 최대한의 공격을 해온다. 살아남은 군대를 내려놓고, 살아남은 전함들은 수송선을 엄호하기 위하여 적 군대들을 공격한다. 방어기지들도 공격해온 군대를 물리치기 위하여 최선을 다한다.

'F'를 누르면 다음 회의 전투에서는 '(A)RMY ATTACK' 옵션은 빠진다. 이때 'F'를 누르면 함대는 군대를 지원하기 위하여 다시 대기권으로 들어간다. 함대의 피해가 심하여 위험을 피하고 싶으면 (그럴 가능성이 더 크다) 'A'를 누른다. 그러면 군대는 적 방어기지의 지원을 받는 적 군대와 싸우게 된다.

전투의 끝에, 혹성에 적 군대가 남아있지 않으면 점령한 것이 된다. 전투는 끝난다. 반대로 공격부대가 남아있지 않으면 공격은 완전히 실패한 것이다. 다음 행동은 공격자가 결정한다.

전투의 시작시에 방어기지가 없으면 '(B)OMB, (P)URGE, (C)APTURE THE PLANET, OR (G)ARRISON?' 라고 나온다. 혹성의 방어능력이 없으므로 우주선에 아무런 피해가 없다. 공격하고 싶지 않으면 'G'를 누른다.

점령을 시도하기 전에 혹성의 군대를 제거하고 싶으면 'B'를 누른다. 그러나 이때는 당신이 필요하게 될 산업·광산·인구들도 일부 피해를 입는다.

혹성을 점령하려면 'C'를 누른다. 방어기지가 있을 때 'F'를 누른 것과 마찬가지로 함대와 군대가

혹성을 공격한다. 방어기지가 없으므로 함대와 군대는 어느 한쪽의 군대가 없어질 때까지 공격을 계속한다.

마지막으로 누구도 그 혹성을 가지지 못하게 하려면 'P'를 누른다. 이것은 환경에 영향을 주지 않으면서 혹성위의 모든 생명의 흔적을 없앤다. 실제로, 그 별은 다른 소유자도 없고 개발도 되지 않은 별과 마찬가지로 된다.

3) 게릴라 전투 (Guerilla Combat)

혹성이 점령되고 나면, 혹성의 AG와 같은 수의 게릴라가 나타난다. 게릴라는 무역단계에서 산업·광산을 파괴하고, 1차·2차 전투단계의 끝에서는 당신의 군대와 싸운다. 또한 게릴라가 소탕되기전까지는 그 혹성에서 군대를 만들 수가 없으므로 완전한 점령이 아니다. 게릴라와의 전투는 약간 어렵고, 함대의 지원을 못 받는다. 게릴라 공격을 받은 군대가 전멸할 가능성은 12%이다. 동시에 군대가 게릴라를 전멸시킬 가능성은 25%이고, 하나의 POP점수를 잃을 가능성이 12%이다.

전투단계의 끝에서 혹성에 게릴라가 남아 있지 않으면, 공격한 플레이어가 그 혹성의 원래 주인과 마찬가지로 된다. 전투단계의 끝에서 군대는 남아있지 않고 게릴라는 남아 있으면 혹성을 탈환하게 되고 원래 주인이 점령한다. 무역단계의 끝에서 혹성위에 게릴라가 남아 있으면 게릴라 부대는 혹성의 AG 수준까지 회복된다.

12. 한번의 turn에서의 플레이 과정 Sequence of Play in a Turn

Ⅰ. 컴퓨터 행동

무역단계에서는 컴퓨터가 각 플레이어의 무역을 진행시킨다.

Ⅱ. 플레이어 행동

turn중에 각 플레이어는 다음 순서대로움직인다.

지배 조정단계

지도표시

결정/행동

생산단계

지도표시

결정/행동

Ⅲ. 사람 플레이어 행동

협상단계

외교적 자세 도표 화면

결정/행동

Ⅳ. 컴퓨터와 사람 플레이어 행동

컴퓨터는 독립된 별과 협상을 한다.

결과가 표시된다.

협상후 전투단계

컴퓨터는 전투상황이 된 곳을 결정하고 플레이어는 전투를 실시한다.

결과가 표시된다.

게임을 세이브시킬 수 있다.

Ⅴ. 사람 플레이어 행동

각 플레이어는 다음 순서대로 움직인다.

1차 이동단계

지도 표시

결정/행동

Ⅵ. 컴퓨터와 사람 플레이어 행동

1차 전투단계

결과 표시

게임을 세이브시킬 수 있다.

Ⅶ. 2차 이동과 2차 전투단계에서 Ⅴ와 Ⅵ항 반복

13. 기타의 규칙 Assorted Rules

1) POP이 없는 혹성은 즉시 모든 농업·광산·군대·게릴라를 잃는다. 소유자도 소유권을 잃으며, 주민을 먼저 착륙시킨 플레이어가 광산·산업과 함께 그 혹성을 차지한다.

2) 이동중인 기동부대는 목적지에 도착할 때까지 어떤 명령도 받지 않는다.

3) 각 전투단계의 끝에서 세이브를 시킬 수 있다. 세이브를 원하는지 물을 때 'Y'를 누르면 세이브용 프로그램이 로드되면, 그 지시에 따른다. 세이브하고 나면 게임으로 되돌아 갈수 있다.

4) 한 번이상 이동하고 있는 우주선은 그 속도에 기술레벨이 더해진다. SP가 0인 우주선의 속도는 항상 0이다.

14. 승리 조건 Victory Condition

Imperium Galactum은 원할 때까지 계속할 수있다. 모든 플레이어가 게임을 끝내기로 합의하면 먼저 세이브 과정에 들어간다 (전투의 끝에서 'Y' 누른다). 그리고 'E'를 누르면 다시 확인하므로 'Y'로 확인해준다. 각 플레이어의 총 인구가 계산된다. 독립된 별과 게릴라가 있는 별은 누구에게도 점수가 되지 않는다. 그외의 모든 POP은 각 1점마다 승리점수 1점으로 계산된다.

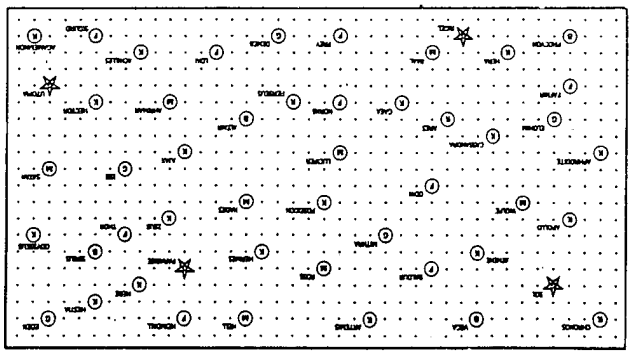
승리점수 총계와 승자가 나오고 나면, 컴퓨터는 모든 플레이어를 사람으로 세트시키고, 게임으로 되돌아 갈수 있게 해준다. 이때에 상대방 플레이어들의 함대와 혹성들을 점검해 볼 수 있다.

15. 플레이어 참고 사항 Player Notes

게임을 잘하려면 다음 원칙과 기술들을 알아야 한다. 직접 경험을 해보면서 알아내고 싶으면 읽지않고 바로 게임을 시작해도 좋다.

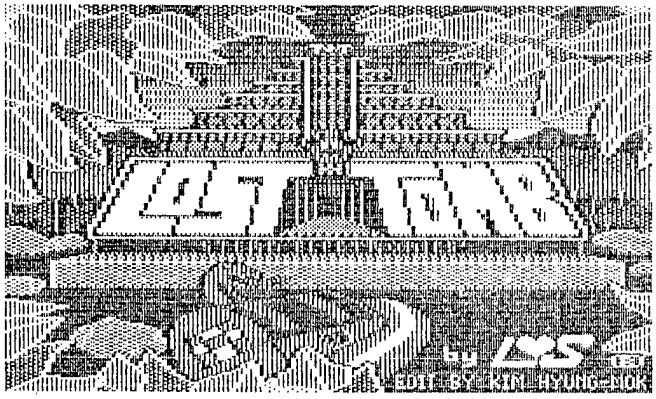
혹성의 가장 이상적인 광산의 수는 대개 자원(RSRC)에서 5를 뺀것이 된다. 대형 우주선에는 호위함을 두는 것이 좋다. 특히 POF는 가장 강한 우주선에도 큰 피해를 입힐 수 있으므로 혹성 공격시에는 특히 필요하다. 기술레벨이 올라가면, 때때로 한 등급의 모든 우주선을 본토로 철수시켜 수리를 시켜라. 이렇게 하면 등급을 개조하고 기술에 의해 획득한 속도를 더 나은 무장 및 방어능력과 바꿀 수 있다.

전함의 EFF가 88이하가 되면 본토로 보내 수리하라. EFF가 낮으면 피해를 입기가 쉽고 적에게 주는 피해도 작다. 크게 피해를 입은 우주선은 싸우게 하지 말라. 전투력이 떨어지도록 내버려두지 말고 전투에서 후퇴시켜 수리를 하고 다른 때에 사용할 수 있도록 한다. 우주선을 만드는 데에는 IO가 소모되지만 수리에는 소모되지 않는다는 것을 기억하라. 특히 대형우주선에 대해 이것을 적용하라. 혹성 공격시에는 대기권에서 공격하라. 여러가지 크기의 우주선들이 방어기지에 비하여 최소한 3:2의 비율로 우세해지기 전에는 혹성을 공격하지 말라. 혹성의 AG에 비해서 군대가 5:2로 우세해지기 전에는 침입하지 말라. 이 비율은 적이 가진 군대의 수에 따라 약간 크거나 작을 수 있다. 방어기지가 남아 있을 때 침입하는 경우에는 각 방어기지를 하나의 AG로 간주하라. 혹성을 개척하는 가장 좋은 방법은 먼저 하나의 주민을 내려보내서 소유권을 획득한다. 다음 생산단계에서, 기다리고 있는 주민들이 일할 수 있는 모든 AG, 광산, 산업을 사들인다. 그리고 다음 이동단계에서 남은 주민들을 내려보낸다. 첫 주민이 살수 있도록 여분의 식량과 무역선 한척이 있어야 한다는 것을 기억하라. 수송선에 태우기 전의 turn에서, 태우려는 주민수를 N이라고 하면, 인구통제를 현재보다 N−1 높게 세트시킨다. 다음 생산단계에서 인구는 그 수준까지 증가한다. (인구는 굶주리게 된 이후에도 증가한다). 수송선에 태우는 turn의 지배조정 단계에서 인구통제를 이전 수치에서 1을 뺀 수치로 다시 세트시킨다. 그러면 하나의 여분 식량이 생긴다. 다음 이동단계에서 수송선에 태우고 출발시킨다. 이렇게 하면 노동력 중에서 단지 하나의 POP만 잃게 된다. 새로 개척된 혹성에서 무언가를 사들일 때는 인구만큼의 충분한 AG와 인구가 늘어날 충분한 여유가 있는지 확인해야 한다. 식민지가 그 POP에 필요한 AG를 충분히 가지고 있을 때는 본토의 POP CNTRL을 시작시의 수준으로 되돌려준다.



☆=중심 항성계(capital system)

LOST TOMB
(잃어버린 무덤)



준 비 물

○ Apple Ⅱ ○겸용 Disk drive ○ Monitor
○조이스틱

시 작

1. 컴퓨터를 끄고 리드를 제거하시오.
2. 조이스틱을 연결하고 리드를 되돌리시오.
3. LOST TOMB디스켓의 라벨이 붙은쪽을 위로해서 넣고 드라이브도어를 닫으시오.
4. 화면과 컴퓨터를 작동시키시오.

로딩시킨후 : 제목과 크레딧이 나온후 게임지시가 화면에 나올것이다. 지시화면이 나오는 동안 1인 또는 2인을 선택하기 위해 키에서 1이나 2를 누르시오. 만약 선택된것이 만들어지지 않는다면 전개가 시작된다. 게임을 시작하려면 조이스틱의 사격버튼을 누르거나 키보드의 1(1인 게임을 하려할때) 을 혹은2 (2인 게임을 하기 위해서)를 누르시오.

게임 조정과 지시

선수의 번호를 선택하시오 : 첫화면이나 지시화면이 1인이나 2인용 게임을 선택하기 위해 전개될때 키보드 1이나 2를 누르시오.

작동 : 묘지쪽으로 이동하기 위해 조이스틱을 위아래 좌우로 미시오.

사격 : 당신이 가는쪽으로 총을 쏘기 위해서 #1 사격 버튼을 누르시오.

채찍사용 : 적을 없애거나 벽을 부수기 위해 채찍을 사용하려면 #2사격 버튼을 누르시오.
(단,모든 벽들이 채찍에 의해 파괴되는 것은 아니다)

정지 : 게임을 정지시키기 위해서는 ESC키를 누르시오. 게임을 다시하려면 어떤 키던(단 RESET나 CTRL RESET키를 제외하고)누르시오.

게임 다시시작 : 1인 또는 2인 게임을 선택한 상태로 그게임을 다시 시작하려면 CTRL RESET 또는 RESET키를 누르시오.

남아있는 생명체의 수 : 당신이 보유하고 있는생명체의 수는 화면의 왼쪽 아래구석에 전개된다. 당신은 두명을 보유하고 한명으로 게임을 시작한다.

남아있는 채찍의 수 : 보유하고 있는 채찍의 수가 화면의 오른쪽 아래 구석에 전개된다. 당신은 5개의 채찍으로 시작하며,많은 채찍이 각 방의 상자안에서 발견될 것이다. 당신은 어떤 경우에든 99개까지 소유할 수 있다.

남아 있는 탄알의 수 : 남아있는 탄알들은 화면의 오른쪽 끝에 전개된다. 당신은 RELOADING라는 전달문이 나타나는 동안 사격을 할 수 없다. 이럴경우에 컴퓨터는 당신의 총을 재장전한다.

남아있는 시간 : 지진이 시작되기전에 당신이 가지고 있는 시간은 화면의 왼쪽끝에 나타난다.

점수 : 게임을 하고 있는 선수는 HIGH SCORE의 왼쪽에 나타난다. HIGH SCORE는 게임하는 동안에 달성된 가장 높은 점수이다.

음향 : S를 누름으로써 음향을 끌 수 있다. 다시 S를 누르면 켜진다.

점 수

SHOOT NASTY	40 Point on Level 1
	60 Points on Level 2
	120 Points on Level 4～13
	80 Points on Level 3
OPEN CHEST	100 Points times Level number (Level 9를 통하여)
	1000 Points on Level 10
	2000 Points on Level 11
	3000 Points on Level 12
	4000 Points on Level 13

지진 보너스 대개 지진의 길이에 의해서 2.3.4.5까지 점수는 더러운것을 사격하거나 상자를 집어 올림으로써 얻을수 있다.

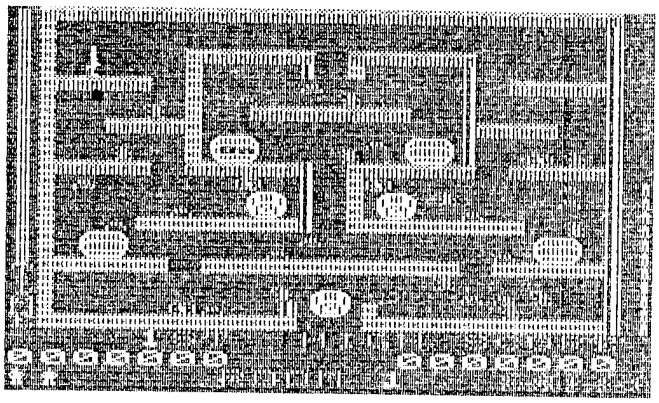
왕실보너스 : 왕실에서 상자를 열기 때문에 Level 번호로부터 2를 빼며 대개 1000까지(8000점까지) Level 번호로부터 2를 빼낸다.

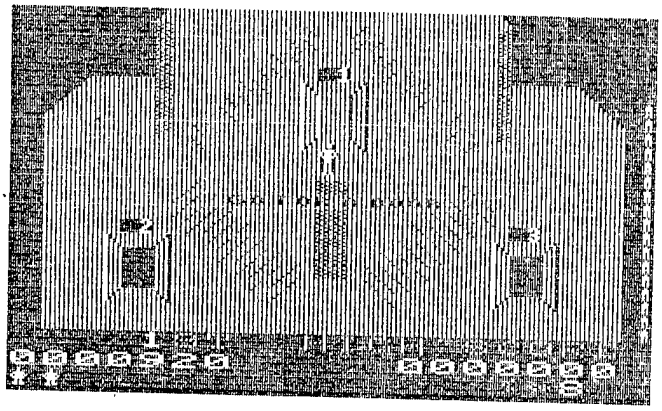
전 략

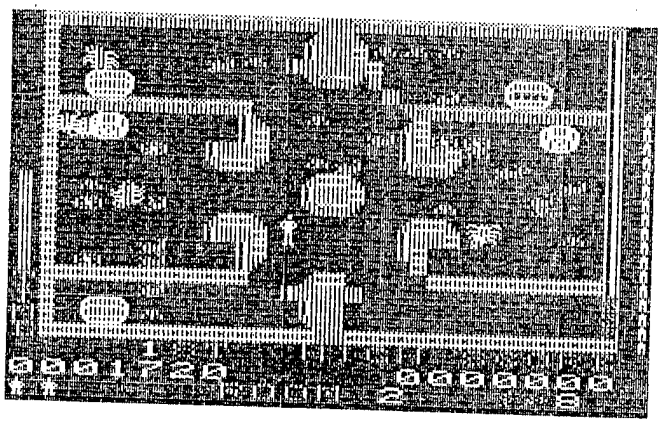
LOST TOMB은 운명을 피할 수 있는 탐험가에게 무제한의 보물을 제공한다. 비행기로 당신의 조종술과 낙하산으로 탈출하시오. 당신의 피라밑의 꼭대기에 착륙을 하는것이 소문으로만 듣던 무덤아래에 숨겨져 있는 보물을 발견하는 당신의 임무가 시작되는 것이다. 들어갈수 있는 13가지 단계에 있는 91개의 방중에서 1번 방에 들어갔을때 당신의 목적은 보물을 찾고 안전하게 탈출하는 것이다. 비상구쪽으로 달리시오. 그리고 조심스럽게 무기를 사용하시오. 당신을 죽이려고 쫓아다니는 미이라, 전갈, 박쥐 그리고 거미같은 더러운 것을 제거하시오. 벽을 통과해서 당신의 채찍을 사용하여 가능한한 많은 징그러운 것들을 파괴하시오.

한층에서 다음곳으로 가기 위해선 계단방을 이용하시오. 문에서 당신이 다음으로 탐험하기를 원하는 방으로 가기위해 달려갈때, 박쥐들의 공격으로부터 자신을 보호하시오. 지진 함정은 방을 통하는 길을 차단한다. 만약 당신이 그함정을 지나간다면 또는 시간이 초과된다면 무덤의 벽은 덜거덕 거리며 흔들리고 수많은 총알이 그것들로부터 쏟아져 나온다. 당신의 유일한 희망은 시간을 고쳐놓고 상자를 열어서 지진을 멈추는 것이다.

무덤의 5번째 방들은 왕의방이다. 당신은 왕의 방으로부터 탈출하기 위해서는 키가 들어 있는 상자를 열어야 한다. 게임을 하는 동안에 당신은 2500점의 가격으로 25개의 예비 채찍을 살수있다.







MURDER BY THE DOZEN
(12명의 살인자)

시 작

디스크를 부팅시키면 타이틀 화면이 나온다. 해결하려는 사건의 번호를 입력하고 RETURN을 누르면 게임이 시작된다.

이 게임은 살인사건을 다루는 것이다.

마이크로폴리스 (Micropolis)는 뭔가 잘못되어가고 있다. 이상한 장소와 기묘한 상황에서 사람들이 시체로 발견되고 있다. 당신은 경찰의 일급 살인담당 형사로써 이 범죄들의 범인과 동기를 밝혀내어야 한다. 사건이 13건으로 늘어나기 전에 서둘러야 한다.

수사컴퓨터(Crime Computer)를 언제든지 쓸 수 있다. 컴퓨터는 사건기록을 보여주고 단서를 찾아내는데 도움을 주며, 검시 (autopsy)와 실험결과 (lab report)를 가르쳐 주고 피해자의 경력을 조사하는데에도 도움을 준다. 그러나 첫 사건에 뛰어들기 전에 수사에 따르는 규칙과 진행방법을 익혀두어야 한다. 무엇보다도, 시민의 권리를 침해해서는 안될 것이다.

규 칙 (**Official Rules**)

수사관은 처음부터 시작해야 한다. 12개의 살인사건에는 사건기록 (Case History)이 있다. 각 사건은 별도로 진행되며 각각이 하나의 게임이 된다. 게임의 목적은 각각의 사건을 마이크로폴리스 경찰국 살인전담반 (Police Department's Homicide Squade)의 형사들 중에서 제일 먼저 해결하는 것이다. 프로그램속에 모든 설명이 들어 있으므로 이 규칙은 수사를 돕기 위한 것이다. 프로그램·디스크가 로드되면 초기 화면이 나타나서 사건번호의 입력을 요구한다. 12개의 사건에는 각각의 번호와 그림이 있다. 사건의 이름은 다음과 같다.

사건 1 (Case # 1) —오토·텔처 (Otto Telher), 실업가 주차장에서 차에 치인 상태로 발견.

사건 2 —월리·스나크 (Wally Snark) 마약 상인으로 혐의 있음. 고등학교에서 매달린 상태로 발견.

사건 3 —마이클·브레너 (Michael Brenner), 컴퓨터·프로그래머 식당에서 총에 맞아 죽음.

사건 4 —애드리언·비숍 (Adrienne Bishop), 고급 패션모델, 침대에서 목이 매달려 발견.

사건 5 —클로드·핀리 (Claude Finley), 시청직원, 점심시간에 뺑소니차에 희생됨.

사건 6 —리사·펜튼 (Lisa Fenton), 가출한 유부녀, 가족 풀장에서 익사체로 발견.

사건 7 —테오·디마커스 (Theo Demarcus),사복경관, 교회에서 고해중 칼에 찔림.

사건 8 —월터·켄트 (Walter Kent),유죄선고 받은 갱,"White Heat"라는 영화 상영도중 총에 맞음.

사건 9 —웬디·플레처 (Wendy Fletcher), 바의 여종업원, 폭탄에 의해 살해됨.

사건 10 —제레미·토드 (Jeremy Todd), 인생실패자, 가슴에 식사용 나이프로 찔림.

사건 11 —레오노라·티베트 (Leonora Tibbet), 82세의 저명인사, 병원 침대에서 타살됨.

사건 12 —조슈·기글 (Josh Giggle), 인쇄실 감독공원의 모임에서 살해됨.

사건번호가 입력되면 살인과의 전화가 울린다. 알려진 사실 (사건기록)과 해결에 필요한 사항이 디스

플레이 된다. 이것을 기록해 두는 것이 좋다. 단서·위치·해결방안 등을 기록해 두어야 할 것이다. 사건 기록이 모니터에 스크롤 될때 중요한 사항과 해결에 필요한 정보를 적어 둔다. 12개의 사건 기록은 이 메뉴얼에 다시 쓰여져 있다. 언제든지, 이것들을 다시 볼 수 있다.

사건 기록을 보여주고 나면 컴퓨터는 몇 명의 형사가 이 사건에 참여 할 것인지 묻는다. 4명까지 참가할 수 있으며, 많은 수로 수사팀을 구성하기를 권한다. 형사의 수를 입력하고 나면 참가자 이름의 입력을 요구한다. Sherlock Holmes보다 긴 이름은 받아 들여지지 않는다.

사건이 진행되면서 게임 시계의 시간이 가기 시작한다. 각각의 차례가 끝난후 게임 시계의 소요시간이 짧은 형사가 다음 차례가 된다. 2명 이상의 형사가 같은 시간일 때는 이름이 먼저 입력된 형사가 다음 차례가 된다.

단서의 발견-시간과 노력의 문제

각 차례의 처음에 형사는 7가지의 할 일이 제시된다.

사람들을 심문함(Interview People)

1, 2, 3번은 현재 위치에서 사람들을 심문하는 것이다. 이 옵션 중 하나를 선택하면 컴퓨터는 단서(CLUES) 책속에 있는 해당 단서의 번호들을 보여준다. 플레이 중인 형사만이 단서를 보아야 하며 컴퓨터가 제시한 순서에 따라야 한다. 때때로 단서들이 서로 연결되어 스토리를 만든다. 순서를 어기면 더 혼란을 일으킬 수도 있다. 어떤 번호에는 단서가 없다.(" No clue ") 이것은 유용한 새 정보를 얻지 못한 채 시간만 낭비한 결과가 된다. 나타난 각각의 번호에 대하여 그 형사의 게임 시계에 3분이 가산된다. 예를 들어, 4개의 단서를 얻으면 12분이 추가된다.

물적 증거의 조사(Examine Physical Evidence)

4, 5, 6번은 현재 위치에서 물적 증거들을 조사하는 것이다. 이 옵션중 하나를 선택하면 역시 단서 책속에 있는 해당 단서의 번호들을 보여준다. 각각의 번호에 대하여 그 형사의 게임 시계에 5분이 가산된다.

단서책은 플레이 하고 있는 형사만이 보아야 하며 컴퓨터가 제시한 것만 보아야 한다. 단서책을 보는 시간은 최대 5분이 주어진다. 한번 책을 놓으면, 다음 차례까지는 다시 보지 못하게 하는 것이 좋다. 그러므로 기록을 해두는 것이 좋다.

다른 곳으로 감(Go To Another Location)

7번은 게임 지도위의 다른 지역으로 이동하는 것이다. 이 옵션을 선택하면 컴퓨터는 위치가 문자로 표시된 게임 지도를 볼 것인지, 지도를 보지 않고 바로 선택한 지역으로 갈 것인지, 결정해 주도록 요구한다. 가려는 곳의 해당 문자를 입력하면, 소요시간이 게임 시계에 가산된다. 가까운 곳은 몇분 밖에 걸리지 않지만, 마을을 횡단하려면 30분 이상 걸린다. 같은 곳으로 이동하는 데에도 교통사정, 적색신호등, 느린 엘리베이터등 당신이 어떻게 할 수 없는 요소들에 의해 소요시간이 약간씩 다를 수 있다. 모든 수사의 목적은 범인을 찾아내고, 법정에서 유죄를 입증할 수 있는 충분한 증거를 수집하는 것이다.

게임 시계에 20분이 경과되면 컴퓨터는 사건에 대한 해답을 낼 것인지 물어본다. 이 옵션은 자기 차례가 시작될 때만 선택할 수 있다. 물론 시간을 많이 들일수록 사건을 더 자세히 알아 볼 수 있다. (그러나, 쓸데없이 시간만 낭비할 수도 있다)

사건을 해결하기로 선택하고 나면 동료에게 찾아낸 해답을 설명하고 해답(SOLUTIONS) 책의 실제 해답과 대조해 본다. 사건 기록에서 요구한 모든 사항을 찾아냈는지 확인해야 한다. 해답책의 사건 번호를 보고 찾아서 실제 해답을 읽어 본다.

당신의 답이 조금이라도 틀렸으면 사건 해결에 실패한 것이고, 게임에서 물러나야 한다. 다른 형사들은 정확한 해답을 찾아 낼 때 까지 계속한다.

당신의 답이 모두 정확하면 사건은 성공적으로 종료되고, 당신의 해결을 동료들에게 말해 준다. 컴퓨터는 소유 시간과 수사 과정을 기초로 해서 탐정등급 (Sleuth Rating)을 정해준다. 각 등급에 대한 설명은 뒤에 설명되어 있다. 행운과 훌륭한 수사를 기원한다.

성공적인 수사를 위한 조언 (Tips for Conducting Successful Investigations)

1. 마이크로폴리스 경찰국은 2교대로 근무한다. 즉, 근무 (Day Shift)와 야간근무 (Night Shift)가 있다. 범죄가 주간 근무 때에 신고되면, 즉시 사건에 뛰어들게 된다.
당신은 범죄 현장에 가서 정보수집을 하게 된다. 야간 근무때에 사건이 발생하면, 그때 근무한 형사가 수행한 수사 기록이 다음날 아침에 당신이 업무를 시작할 때 제공된다. 이런 경우 검사보고서와 실험결과도 볼 수 있다.

2. 순서대로 플레이 하라.

처음 사건이 뒤의 사건보다 덜 복잡하거나 덜 어려운 것은 아니다. 그러나 뒤의 사건에 있는 어떤 요소들은 앞의 사건에는 없다. 이런것은 어떤 정보를 얻는 데에는 시간이 지연되는 것과 같은 요소들이 있다. 앞의 사건들의 해결 절차에 익숙해지면 뒤의 사건에서 어려운 점을 해결하는데 도움을 줄 수도 있다. 예를 들면, 당신은 범죄 현장에 나가고 실험실 사람이 보고서를 "한시간 내에 (within an hour)" 경찰서의 당신 책상에 놔두겠다고 말했을경우, 당신의 게임 시계에 45분 이상이 지나가야 당신이 보고서를 볼 수 있다는 것을 알게 된다. 또한 뒤의 사건들 중 몇개는 실험실에서의 분석에 의해 중요한 증거가 되는 것을 찾아내야 하는 것도 있다. 예를 들어, 지배인의 침실을 수색해서 침대 밑에서 구두를 발견했을 경우, 그 구두에 대한 정보가, 뒤에 받게 되는 실험보고서에 포함된다. 만약 지배인 침실을 수색하지 않으면 구두를 발견하지 못할 것이고, 이 때에는 실험보고서에 그 내용은 빠지게 된다.

3. 경찰서 (Police Station)의 모든 것을 활용하라.

경찰서에 있을 때는 컴퓨터의 기록을 찾아 볼 수 있다. 이것은 범죄자나 용의자들에 대한 정보가 필요할 때 좋다. 그러나 보통 시민들에 대해서는 충분한 정보를 주지 못할 경우가 대부분이다. 동료 경관들이나 당신의 정보원인 터크 (Turk)와 대화를 나누는 것도 좋다.

4. 주의 깊게 수사계획을 세워라.

마이크로폴리스에는 28개의 장소가 있고 각각 문자로 표시된다. 다음 갈 곳을 정할 때에는 지도를 점검하여 현재 위치로 부터의 거리를 보라. 그 중요성이 비슷한 여러곳을 찾아갈 때는 가장 가까운 곳부터 가서 시간을 절약한다.

5. 꼭 심문해야 할 사람만 심문하라.

범죄 현장에 있는 사람은 누구나 좋은 증인이 될 수 있다. 이웃 사람이나 지나가는 사람이 본 것은 당신이 물어보기 전에는 알 수가 없다. 그러나, 어떤 사람과 이야기하러 특정 장소를 갔을 때에는 그곳의 모든 사람을 심문하거나, 모든 물적 증거를 조사하느라고 귀중한 시간을 낭비할 필요가 없다. 하려던 일만 하고 떠나는 것이 좋다. 자신의 추리력에 의해 어떤 선택이 유용한 정보를 줄 것인가를 판단해야 한다. 반대로 떠나기 전에는 그 장소에서 얻을수 있는 모든 사실들을 모았는지 확인해야 한다. 너무 빨리 떠나면 나중에 다시 돌아와야 하므로 엄청난 시간 낭비가 된다.

6. 기록을 해야 성공한다.

기록은 어떤 수사 과정에서든지 필수적이다. 중요한 사실과 당신이 찾아야 할 것들을 기록해 두라. 당신이 지나온 곳과 가야할 곳도 계속 적어 두라. 찾아갈 곳 옆에 그곳에서 찾아야 할 것을 써둔다. 이렇게 하면 시간낭비나 쓸모없는 심문을 하지 않게 된다. 당신이 찾아낸 모든 정보는 어디서 얻은 것인지를 기록해 두라. 정보의 중요성을 알아보려면, 그것을 어떻게 얻었는가를 보는 것도 필요하다.
심문한 사람들에 대해서도 기록해 두라. 말한것, 어

떻게 말을 하였는가, 다른 사람이 말한 것과 일치, 또는 반대되는지의 여부, 또 그말이 자기자신을 지키기 위해서 한 것인지는 당신이 판단해야 한다.

7. 수사기술을 발전시켜라.

성공적인 수사에는 직접 활동외의 것도 필요하다 어렵고 복잡한 미스테리는 사람의 추리력이 필요하며, 그것을 시험해 본다.

이런 기술에는 어떤 것이 있는가?

A. 문제해결-당신이 찾아야 할 것을 정리함으로써 문제에 접근하라. 빠른 시간내에 찾아낼 수 있는전략을 세워라. 계획에 따라 순서대로 수사를 진행하라.

B. 논리-사건해결을 시도하기 전에 전체적인 윤곽을 파악하라. 어떤 단서가 필요없고 어떤 것이 직접 해결에 연결되는 것인지 식별하라. 두뇌를 써라.

직관·상식과 함께 추리력을 최대로 발휘하기 위한 방법에는 다음과 같은 것들이 있다.

* 핵심을 파악하라 : 누가, 언제, 어디서, 무엇을, 어떻게, 왜
* 찾아내어야 할 것을 정하라.
* 사실들을 찾아라.
* 정보를 정리하라 : 관찰하고, 듣고, 기록을 잘하라.
* 정보를 논리적으로 조합시켜라.
* 당신의 정보를 알아보기 쉽고 이해하기 쉬운 형태로 표시하라.

이러한 기술들을 발전시키면 게임에서 뿐만 아니라 실생활에서도 우수한 추리력을 갖게 될 것이다.

사건기록(Case Histories)

사건 1 -오토·텔처·실업가

오전 7 : 35분에 살인과로 전화가 왔다. 텔처 화학회사 (Telcher Chemicals)의 회장인 오토·텔처가 회사 주차장(U)에서 죽은채로 발견되었다.

현장에 도착했을 때 실험실 사람의 조사가 막 끝나 있었다. 그는 자동차에 깔려 죽은 것이었다. 자동차의 타이어 자국은 차가 멈추었다가 다시 후진하여 두번째로 그를 깔고 지나간 것을 보여주고 있었다. 피자국 옆에 타이어의 자국이 일부 남아 있었다. 사망시간은 전날밤 오후 10시부터 자정 사이였다.

해야 할 일은 1. 살인자를 밝혀내고
2. 동기를 알아내는 것이다.

모든 플레이어는 텔처의 부인과 아들이 그의 사망소식을 전해 들은 직후 텔처의 집 (Telcher House : C)에서 시작한다.

사건 2 -윌리·스나크, 마약 밀매 용의자

고등학교 (High School : D) 교장인 죤·프로릭 (John Frolick)씨가 살인과로 전화를 했다. 체육교사인 도리스·케너 (Doris Kenner)가 오늘 아침 아홉시 직전에 체육관 문을 열었을 때 체조링에 손목이 묶여 있는 시체를 발견하였다.

현장에 도착했을 때, 시체와 함께 링에 묶는데 사용된 것이 분명한 나무 사다리가 링 옆에 있었으며 마루에는 붉은 페인트로 "마약 밀매자들을 처단하라, 우리의 아이들은 안된다"고 쓰여 있었다.

구급차 사람들에게 이제 시체를 가져가도 좋다고 말했다. 그것은 무거워서 끌어내리는데 두사람을 힘들게 해야 했다. 짧은 검사가 끝나고, 검시관인 코스웰 (Coswell) 박사는 머리 뒤에 있는 큰 상처를 보여 주었다. 그는 그것이 사인은 아닌것 같으며, 의식만 잃게 한것 같다고 말하였다. 그는 한시간내로 일차 검시보고서를 주겠다고 말했다. 그 보고서는 경찰서 (Police Station)로 보내질 것이다.

실험실 사람은 희생자의 지갑에 의해 그가 윌리·스나크임이 판명되었다고 하였다. 그 보고서도 경찰서에 보내질 것이다.

해야 할 일은 1. 살인자를 찾아내고
2. 사건을 입증하는 증거에 부합되 4개의 단서를 찾아내야 한다.

모든 플레이어는 고등학교에서 시작된다.

(주 : 증거에 부합되는 단서의 예를 들면, "희생자의 옷에 점박이 털의 고양이가 있었다. 희생자는 점박이 고양이를 가지고 있지 않으나, 용의자는 가지고 있다.")

사건 3 -마이클·브레너, 컴퓨터·프로그래머

금요일 밤 10시 55분에 살인과로 전화가 왔다. 공원의 주차장에 있는 식당(R)에 강도가 들어 총격이 벌어진 것이 분명했다. 희생자는 25～30세의 백인 남자로 가슴에 세발을 맞고 경찰이 도착하기 전에 죽었다. 지갑이 없어졌고 신원을 확인할 만한 것이 아무것도 없었다.

토요일 오후에 검시 보고서가 도착해서 희생자(존 도우 " John Doe "라 이름 붙임)는 22구경 캘리버 권총을 맞았으며, 죽기 30분전 이내에 많은 양의 식사를 한 것으로 밝혀졌다.

월요일 아침 11시 15분에 실종자 담당반에서 전화가 와서 조합은행 (Associated Bank : E)의 컴퓨터 프로그래머인 마이클·브레너가 은행기금 2백만 달러를 가지고 실종되었다고 알려왔다. 은행 보안과가 준 그의 지문은 존·도우라는 시체의 것과 일치하였다. 은행은 돈의 행방을 오전 내내 추적하고 있다. 브레너씨는 은행의 컴퓨터 보안 프로그램을 해독해 내어 거래 중단 구좌의 이자를 매일 조금씩 빼내어 개설되지도 않고 번호도 없는 자기의 구좌에 넣어온 것이 확실해졌다. 8달 동안 그는 엄청난 액수를 모았다. 금요일에 그는 모든 돈을 뉴욕 은행으로 온라인 송금시켜서 가명으로 양도성 증권을 샀다.

해야 할 일은 1. 마이클·브레너를 죽인 살인자를 찾고
2. 없어진 2백만 달러의 행방을 알아내야 한다.

모든 플레이어는 강도 발생 직후에 조합은행에서 시작한다.

사건 4 —애드리언·비숍, 고급패션 모델

아침 10시 45분에 살인과로 전화가 왔다. 싱클레어·타워스 (Sinclair Towers : Y) 아파트 15G에서 여자가 죽었다는 신고가 들어왔다는 것이었다.

당신이 도착했을때 거실에는 충격을 받은 캘빈·버 (Calvin Bur)가 앉아 있었다. 침실에는 진과 블라우스를 입은 미인이 침대 위에 죽어 있었고, 목에는 손자국과 검은 상처가 있었다. 당신이 거실에 있는 캘빈에게로 가자 실험실 사람들이 왔다. 캘빈은 충격 상태에 있었으나 조심스런 질문으로 대답을 들을 수 있었다. 죽은 여자는 그의 약혼자인 애드리언 비숍이다. 그녀는 고급패션 사진모델이었다. 그녀를 오늘 아침 10시에 차를 태워 주어서 공원에서 있을 사진촬영에 데려다 줄 예정이었다. 그곳에서 그들은 공원식당(R)에서 점심식사를 하기로 했다. 그가 그녀를 태우러 도착했을 때 문이 열려 있었고 애드리언은 죽어 있었다. 그녀의 가장 친한 세 친구는 자네트·매커프리 (Janet Mcafry), 필리스·퍼디 (Rhyllis Purdie), 로바타·도너 (Roberta Donner)이다. 자네트와 필리스는 마사의 상점 (Martha's Boutique : M)에서 근무하며, 로버타는 도서관(Library : H)에서 일한다. 네 사람은 함께 자랐다. 이때, 캘빈의 가족 의사인 레즈닉 (Reznick)박사가 도착했다. 그는 캘빈에게 더 이상 말을 시키지 말도록 하고, 같은 싱클레어·타워스 아파트 10C에 있는 그의 아파트로 데리고 갔다. 도중에 당신은 의사에게 그가 비숍양과 캘빈을 담당하고 있었는지 물었다. 그는 그렇다고 대답하고 더 묻고 싶은 것이 있으면 캘빈이 안정되는 대로 그의 사무실(P)에 돌아오겠다고 말했다.

아파트 수색에서는 오늘 날짜의 약속이 3개 기록된 수첩이 나왔다.

첫째—공원에서의 사진촬영과 캘빈과의 점심 식사
둘째—슬로앤드 윌리암스 법률사무소 (Law Office : T)의 롤랜드·윌리암스 (Roland Williams)
세째—빈센트·구안시알 (Vincent Guancial)을 그의 바 (AA)에서 만남. 그녀의 일기도 나왔다. 마지막에 쓴 것을 보면 "어제 자네트와 필리스에게 말했다. 사진과 협박 편지에 대해 얘기했다. 그들은 좋은 충고를 해주었지만 캘빈의 가족에 대해서는 나만큼 모른다. 내일 점심 식사때 캘빈에게 이야기해야겠다." 작은 수첩에는 애드리언과 캘빈의 공동 구좌 통장이 있었다. 또한 빈센트·구안 시알에게 지불할 5만달러짜리 수표도 있었다. 통장은 어제 5만달러를 인출하고 잔액은 35만달러가 있었다.

실험실 사람들은 1시간 정도내에 보고서를 책상에 갖다 주겠다고 약속하고 나갔다. 코스웰 박사는 시체를 공시장에 가져가라고 말했다.

그는 그녀가 손으로 목이 졸려 죽었다고, 확인해 주었으며 그녀의 손톱 몇개의 밑에 살점이 있다고 말했다. 분명히 그녀는 살인자에 저항한 것이었다. 일차 검시결과는 가능한 빨리 당신 책상에 보내질 것이다.

해야 할 일은 1. 살인자를 찾아내고
2. 동기를 밝혀 내거나 사건을 입증하는 물적증거 하나를 제시해야 한다.

모든 플레이어는 마사의 상점(M)에서 시작한다.

사건 5 —클로드·핀리, 시청직원

오후 12시 30분에 살인과로 전화가 왔다. 정오에 시청(I)의 직원인 클로드·핀리는 점심을 먹으러 나갔다. 12시 15분에 그는 시청앞 거리를 건너고 있었는데 초록색 포드차에 치어 죽었다. 3명의 목격자가 고의적인 뺑소니 사건이라고 주장했다. 포드는 도서관(H)건너편 창고(V) 옆의 커브에 서 있었다가 핀리가 도로 한가운데를 지나가자 갑자기 속도를 올려 곧바로 그를 향해 돌진했다. 포드는 교회묘지 (B B)앞에 불법 주차된 채로 발견되었다. 도난차량명부 (Hot Sheet)에는 어제 도난당한 것으로 되어 있다.

현장에 도착했을 때 순찰경관 레어리 (Leary)가 클로드·핀리는 시의회 의원인 피터·죤슨 (Peter Johnson)의 사무실 직원이라고 말해 주었다. 3명의 목격자들의 이름과 연락처도 가르쳐 주었다. 그들은 도서관에서 일하는 도리·스미스 (Dory Smith)와 로버타·도너, 벨만 주유소 (Belman's Conners)가 이 사건에 대해 중요한 정보가 있다고 전화를 걸어 왔다는 것이었다.

해야 할 일은 1. 살인자를 찾아내고,
2. 그 사람과 범죄를 연결하는 물적증거 하나를 제시해야 한다.

모든 플레이어는 시청(I)에서 시작한다.

(참고 : 도난차량 명부는 도난차량을 제작회사·색깔·번호별로 최신의 명부로 유지된다. 이것은 경찰이 도난차량을 찾아서 되돌려 주기 위한 것이다.)

사건 6 —리사·펜튼, 가출한 주부

오전 8시 5분에 살인과로 전화가 왔다. 리사·펜튼이 북구 (North Street : B) 19번지의 가족 풀장에서 죽어 있는 것을 남편인 쉘든·펜튼 (Sheldon Fenton)이 발견하였다.

현장에 도착했을 때 실험실 직원이 검은 란제리를 입은 젊은 여자를 꺼내고 있었다. 나이는 25 ~ 30세로 보였다. 남편은 그녀가 38살이라고 했다. 그를 따라 유리문을 지나서 안뜰에서 거실로 갔다. 한숨을 쉬며, 그는 아내에 대해 얘기해 주었다.

두달전에 그녀는 일주일 정도 마을에 있었던, 컨트리 가수 립·손튼 (Rip Thornton)과 같이 가출해 버렸다. 사흘전에 그녀는 집에 돌아와서 이제는 충분히 돌아다녔으니 안정된 생활을 하겠다고 말했다. 가출전에도 그녀는 10년동안 여러번 다른남자들은 사귀었다. 가장 최근에는 텔처 화학(U)에서 펜튼 밑에서 일하는 키트·스컬리 (Keith Sculley)가 상대였다. 펜튼은 그녀의 행동을 나무란 적이 없었다. 그는 리사가 아주 어렸을 때 결혼했으며, 나이 차이가 17살이나 되었다. 그는 리사가 손튼과 가출했을때, 약간 정신이 혼란스러운 상태에 있었으며, 집에 들어온 후 정기적으로 레즈닉 박사(P)의검진을 받고 있었다고 말했다.

펜튼의 18살된 딸 샤론 (Sharon)이 들어와서 그의 옆에 앉았는데 서로 손을 잡았다.당신은 풀로 다시 나갔다. 코스웰 박사는 시체를 공시장으로 보냈다. 그는 시체에 폭행의 흔적이 없다고 말했다. 그의 일차 검시 보고서는 가능한 빨리 당신책상에 보내질 것이다.

해야 할 일은 1. 리사·펜튼이 자살인지,사고인지 타살인지 밝혀내고
2. a. 자살이면 이유를 설명하고
b. 사고이면 주위 상황을 밝혀내고
c. 타살이면 살인자의 이름과 동기를 밝혀내는 것이다.

모든 플레이어는 펜튼 저택(B)에서 시작한다.

사건 7 —테오·디마커스, 사복경찰

아침 11시 10분에 살인과로 전화가 왔다. 강도사건 담당의 사복 경관인 테오·디마커스가 성 피터교회 (BB)의 고해실에서 칼에 찔려 죽었다.

해야 할 일은 1. 살인자를 찾아내고
2. 동기를 밝혀내고
3. 사건을 뒷받침 할 증거 하나를 제시하는 것이다.

모든 플레이어는 경찰 사진사가 현장사진을 찍고있는 성 피터교회에서 시작한다.

사건 8 —월터·켄트, 갱.

지난밤 10시 45분에 살인과로 전화가 왔다. 월터 켄트라는 사람이 트윈극장 (Twin Cinema Theaters: X)에서 총에 맞아 죽었다.

야간 근무자는 다음과 같은 내용을 알려주었다.

월터·켄트는 최근에 출옥했다. 그는 라파엘·소토메이어 (Raphael Sotomayer) 경사에 의해 체포되었는데, 그는 그 공로로 경위로 승진하였다. 켄트의 부하들 (보디가드)에 의하면 켄트는 갱영화를 무척 좋아해서 그때도 제임스·캐그니 주연의 "White Heat"를 보러 혼자 극장에 갔다. 부하들은 따라 오지 못하게 했다. 오후 9시경에 시끄러운 총격장면이 벌어지는 동안 누군가가 켄트에게 4발의 총을 쏘았고 그중 하나는 그의 시계에 맞았다.

영사기사는 9시에 시끄러운 총격장면이 있었다고 했다. 극장안이 빌때까지 아무도 켄트가 죽은 것을 몰랐다.

실험실 직원과 코스웰 박사는 가능한 빨리 보고서를 보내 주겠다고 했다.

해야 할 일은 켄트의 살인범을 밝혀내는 것이다.

모든 플레이어는 다음날 아침 경찰서(N)에서 시작한다.

사건 9 —웬디·플레처, 바 여종업원

오전 1시 10분에 살인과로 전화가 왔다. 주안시알의 바 (AA)여종업원 웬디·플레처가 영업이 끝나고 집에 가려고 차의 시동을 걸자 차가 폭발하여 죽었다. 야간근무 형사가 현장에 도착했을 때 바의 문에 쪽지가 끼어 있는 것을 주안시알이 발견했는데 거기에는 "빈스. 누구나 은퇴해야 할 때가 있는 법이다. 잘 생각해 보라.

다음번엔 자네가 될 수도 있음을 기억하라"고 쓰여 있었다.

해야 할 일은 살인자를 밝혀내는 것이다.

모든 플레이어는 다음날 아침 경찰서(N)에서 시작한다.

사건 10 —제레미·토드, 인생 실패자

오후 2시 15분에 살인과로 전화가 왔다. 스톤약국(F)의 배달원인 스코트·롱 (Scott Long)은 싱클레어·타워스(Y)의 아파트에 사는 제레미·토드에게 수면제를 배달해 주러 갔다. 도착했을 때 문이 열려 있었고 제레미·토드는 식사용 나이프가 가슴에 찔린 채로 식당에서 죽어 있었다.

현장에 도착하니 희생자는 점심준비를 하다가 죽은 모양이었다. 테이블 위에는 빵이 있었고, 샌드위치용 고기가 약간 썰어져 있었다. 벽 전화기는 내려져서 수화기가 바닥에 있었는데, 도움을 청하려다가 놓친 것 같았다. 스코트에게 물어보니 그는 수화기를 건드리지 않았으며 그가 도착했을 때도, 지금처럼 있었다고 한다. 그는 시체를 보고 아래층으로 내려와 수위에게 전화를 걸게 했다.

해야 할 일은 1. 살인자를 밝혀내고,
2. 사건을 뒷받침하는 4가지의 증거를 제시하는 것이다.

모든 플레이어는 수위의 전화 이후에 싱클레어·타워스(Y)에서 시작한다.

사건 11 —레오노라·티베트, 저명인사.

오후 7시 30분에 살인과로 전화가 왔다. 시립병원(Z)환자인 82살의 레어노라·화이트가 자기 방에서 살해되었다.

야간근무 형사가 일차 수사를 하고 보고서를 남겨놓았다. 현장에 도착했을 때 병원 침대에서 늙은 여자가 죽어 있었다. 시트는 침대 전체에 밀려 올려져 있었고 베개는 옆에 쭈그려져 있었다. 머리를 강한 것으로 얻어 맞았는데, 아마 벽 근처에 있는 금속

제 환자용 변기가 찌그러져 있는 것으로 보아 그것으로 맞은 것 같았다. 형사들이 모든 환자, 간호원들에게 물어보았으나, 시체가 발견되고 경보가 울리던 시간에 그 방을 드나든 수상스러운 사람을 보지 못했다고 한다.

형사는 그날 오후에 새 변기를 가져다준 잡역부 프랭크린·클리버 (Franklyn Cleaver)에게 물어 보았다. 클리버는 변기를 갖다 주기 전에 완전히 씻어서 소독했다고 말했다.

그는 또한 자기가 병원에 쓰는 소독약에 두드러기 (Allergy)가 있기 때문에 일하는 동안에는 항상, 고무장갑을 끼고 있다고 말했다.

해야 할 일은 1. 살인자를 찾아내고,
2. 사건을 뒷받침하는 어떤 일이나 증거를 제시하는 것이다.

모든 플레이어는 시립병원(Z)에서 다음날 아침에 시작한다.

사건 12 — 조쉬·기글, 인쇄실 감독.

오후 7시 45분에 살인과로 전화가 왔다. 머리가 깨어져 죽은 사람이 공원(S)에서 발견되었다. 그는 공원 직원인 휴·레이덤 (Hugh Lathem)이 발견하였다.

a) 그의 지갑에는 이름이 조쉬·기글이라고 되어 있었다.

b) 그의 노동조합원 중에는 뉴스·헤랄드(O) 인쇄실 직원으로 되어 있었다.

c) 그의 손에 있는 잉크자국이 위의 사실을 확인해 주었다.

해야 할 일은 1. 살인자를 밝혀내고,
2. 동기를 설명하며,
3. 사건에 맞는 2개의 증거를 제시해야 한다.

모든 플레이어는 다음날 아침 공원(S)에서 시작한다.

탐정등급(Sleuth Ratings)

1. Lucky Guesser (운좋은 추측자) — 사건 해결에 너무 짧은 시간이 소요되어, 같이 플레이하는 친구들에게 속였다고 얻어 맞지 않으면 다행이다.

2. Inspied Amateur (천재적인 아마츄어) — 가능한 짧은 시간에 해결하였다. 그러나 충분한 수사를 하지 않았는 지도 모른다. 수사란 힘든 것이다.

3. World Class Detcetive (세계적 형사) — 충분한 수사를 하면서 가장 짧은 시간에 해결하였다. 훌륭히 일을 마친 것을 축하한다. 당신은 추리의 대가이다.

4. First Rate Detective (일급형사) — 상당히 빠른 시간내에 해결하였다. 철저했고 방법도 좋았다. 경찰관 자격이 충분하다.

5. Professional Detective (직업형사) — 상당히 빠른 시간내에 해결하였으나, 지나치게 신중했는지도 모른다. 그러나 훌륭하고 성실하게 해내었다.

6. Average Detective (보통형사) — 보통 정도의 시간이 걸렸다. 몇가지 단서가 제공되었는 데도 빨리 알아차리지 못한 것 같다. 그러나 그런대로 괜찮은 성적이다.

7. Rookie Detective (신참형사) — 경험많은 형사보다는 시간이 더 걸렸다. 어떤 곳에서 너무 시간을 보낸 것 같다. 다음에는 물어보거나 찾아볼 것을 좀더 주의깊게 선택하라.

8. Amateur Detective (아마츄어 형사) — 해결에 상당한 시간이 걸렸다. 길에서 시간을 많이 지냈거나 쓸데없는 심문이나 수색을 많이 한 것 같다.

9. Befuddled Detective (얼빠진 형사) — 너무 많은 시간이 걸렸다. 알고 싶은 것이나 찾고 싶은 것을 정확하게 찾아내지 못한 것이 틀림 없다.

10. Bumbling Detective (엉터리 형사) — 성적이 너무 좋지 않다. 잘못된 방향으로 갔거나, 쓸데없는 사람들을 심문하였고, 단서가 어디 있는지 찾는 주의를 소홀히 하였다.

11. Rotten Detective (저질형사) — 이렇게 오래 걸렸는가? 그 긴 시간동안 무엇을 했는가? 다음에는 기록을 잘 해두고 수시로 읽어보고 생각해 보라.

12. Innocent Bystander (관심없는 구경꾼) —

탐정에는 관심없는 사람인 것 같으나 어쨌든 사건은 해결했다. 그러나 그 많은 시간을 지냈는 데도 사건 해결의 기회가 온 것을 보면 당신은 혼자 플레이한 모양이다.

해결(Splutions)

사건 1 —오토·텔처

1. 살인자는 지네트·오닐 (Jeanette O'Neil)이다.
2. 다음의 동기를 모두 밝혀내어야 한다.
   a. 그녀는 아들 로버트 (Robert)의 신장수술 때문에 돈이 급히 필요했다.
   b. 오토·텔처는 더 이상 로버트의 치료비를 대주지 않을 예정이었다.
   c. 오토·텔처는 유언장에서 지네트와 로버트를 지워버릴 예정이었다.

사건 2 —월리·스나크

1. 살인자는 헥터·비그비 (Hector Bigby)이다.
2. 다음 6개의 단서중 4개를 찾아내어야 한다.
   a. 스나크를 묶은 나일론·로프는 비그비가 갔던 적재 덱크의 로프와 같은 것이다.
   b. 스나크는 몸무게가 197파운드이다. 비그비는 황소처럼 힘이 세다. 그는 200파운드의 상자도 쉽게 들어올린다.
   c. 스나크의 머리 상처는 왼손잡이에 의한 것이다. 비그비는 오후 11시 30분에 창고에서 그와 만나기로 했었다.
   e. 새로 칠한 갈색문은 억지로 열려졌다. 비그비는 갈색 페인트 자국이 있는 지렛대를 차에 가지고 있었다.
   f. 스나크는 헤로인 과용으로 죽었다. 비그비는 마약 거래자로 구할 수 있다.

사건 3 —마이클·브레너

1. 살인자는 레만·루이스 (Leman Lewis)이다
2. 증권들은 루이스의 아파트 벽장에 있다.

사건 4 —애드리언·비숍

1. 살인자는 캘빈·버이다.
2. 돈과 도박에 관한 다툼 때문에 본의 아닌 살인이 일어났다. 동기는 말다툼에 의한 일시적 흥분 때문이었다. 또는 증거로서 캘빈의 팔과 등에 있는 상처를 확인한다.

사건 5 —클로드·핀리

1. 살인자는 텍스·플로먼 (Tex Plowman)이다.
2. 살인자가 타고 달아난 차의 번호판을 보고 적어둔 보리스 와이어 (Boris Weir)를 심문한다. 그 차는 텍스의 것이다.

사건 6 —리사·펜튼

1. 리사는 살해되었다.
2. 그녀의 아들 칼 (Carl)이 살인자이다. 동기는 그의 심리적인 불안정 상태 때문에 자기의 문제는 전부 어머니 때문이라고 생각했기 때문이다.

사건 7 —테오·디마커스

1. 살인자는 프레디·에릭슨 (Freddy Erikson)이다.
2. 동기는 자기 갱단을 보호하고 경찰에 밀고하는 자들에게 경고를 하려는 것이다.
3. 디마커스의 손에 쥐어져 있던 단추와 같은 소매단추가 없어진 웃옷을 찾아낸다. 그것은 에릭슨의 아파트 큰 침실에 있다.

사건 8 —월터·캔트

1. 살인자는 본·바이퍼·로젤리 (Vaughn "Viper" Rozzelli)이다.

사건 9 —웬디·플레처

1. 살인자는 아트·플레처 (Art Fletcher)이다.

사건 10 —제레미·토드

1. 토드는 자살한 것이다.
2. 다음 9개의 단서중 4개를 제시해야 한다.
   a. 전화기에는 지문이 없었다.
   b. 토드의 몸에는 처방의 3배나 되는 모르핀이 있었다.
   c. 이웃인 신디·조든 (Cindy Jordon)은 "나는 네가 목매달리는 것을 보고 싶다. 오팔!"이라고 그가 외치는 것을 들었다.

d. 토드는 약국에 배달을 부탁했는데, 그는 배달은 돈낭비라고 생각했었다.

e. 토드는 하루종일 집에 있으면서도 꼭 두시에 배달하라고 강조했다.

f. 토드는 치료불능의 암을 가지고 있었고, 자기 사건이 법정에 갈때가지 살 수 없었다.

g. 토드는 담당 정신과 의사에게 고통이 심해지면 자살하겠다고 말했다.

h. 토드는 로렌스·루버크 (Lawrence Roebuck)를 미워했다. 토드는 자기의 실패가 루버크 때문이라고 생각했다.

사건 11 —레오노라·티베트

1. 살인자는 페니·말로우 (Penny Marlowe)이다.

2. 다음 두 단서중 하나를 제시해야 한다.

a. 페니는 금속제 변기를 쥐고 마루에 던졌다.

b. 변기에서 발견된 유일한 지문은 페니의 것이었다.

사건 12 —조쉬·기글

1. 살인자는 조엘·스텔브라이트 (Joel Stelbright)이다.

2. 스텔브라이트는 자기가 감독이 되어야 하는데 조쉬가 뺏어 갔다고 생각했다. 그것이 동기이다.

3. 다음 네개의 단서중 두개을 제시해야 한다.

a. 스텔브라이트는 범죄현장에서 발견된 말보로 담배를 피운다.

b. 스텔브라이트는 오른손잡이이다.

c. 바에서 술을 조금 마신 뒤에, 스텔브라이트는 감독 자리를 자기의 것인데도 아무도 그것을 알아주지 않는다고 했다.

d. 필립·볼 (Phillip Ball)이 살인현장을 목격했다.

사건의 실마리

1. You find a bank book showing regular withdrawals of $5,000 over the past eight years.
2. Finley worked part-time as an accountant at Guancial's Bar (AA).
3. Jeremy believed that he was a failure, and blamed Lawrence Roebuck for it.
4. You find a can of red spray paint with Vernon Cordwinder's fingerprints on it.
5. Two million dollars were transferred out of this unnumbered account on Friday.
6. No clue.
7. Poplar refused to cooperate; his wife has been getting a check for $600 every month while he's been in jail.
8. I saw Eiserson come in around ten this morning. He was holding a bloody handkerchief against his cheek.
9. My father only stayed with her to avoid a custody fight with Sharon and me in the middle.
10. In the last fews weeks, there have been no reports of stolen Tovex.
11. You find a brand-new sable coat in Glenda Fell's closet.
12. Other suspected dealers are: Charles "Indian" Brave who works the park (S) and Hector Bigby, who works the Warehouse area (V).
13. Rozzelli lives at the Garden Apartments (Q).
14. We've already exposed four of his construction payoff deals. We're almost ready to report on his two latest and most blatant ones.
15. Then I heard him laugh, and he yelled something like, "I only wish I could live to see you hang, Opal." It was something like that.
16. She dated Brenner a few times and used to like to watch him work during her breaks.
17. There are large smears of make-up and lipstick on one side of her pillow.
18. No clue.
19. Todd and Roebuck were the best of friends until Todd lent Roebuck $10,000 to open his flower shop (K).
20. When I tried to take his blood pressure, he refused. I told him he was being silly—I'd taken it hundreds of times before.
21. No clue.
22. So, they held a wildcat strike. When we investigated the case, we discovered that Giggle was fired because Ball didn't like him.
23. Rita Telcher knew about Otto's affair with Jeanette O'Neil.
24. She was dead. It was horrible. Then, the doctor came in. He gave me a sedative and sent me home in a cab.
25. Finley was ready to give us the low down on the accounting work he had been doing for Vincent Guancial.
26. This was the first time she had actually run away. But, when she came back, I really believed she was ready to settle down.
27. There is a letter to Roland Williams (T) in which he discusses a lawsuit against Lawrence Roebuck and his Florist Shop (K).
28. A side door of the school, which had been freshly-painted brown, was jimmied open last night.
29. Count me out on this Demarcus thing. I don't get involved when fuzz starts knocking off fuzz.
30. Last night's tickets were red.
31. I really don't know that much about computer security and I underestimated how smart Brenner was.
32. Poor Wendy. Things were finally beginning to go right for her.
33. Vincent Guancial is one of the biggest bookies around. I've heard that Calvin Burr bets heavily with him.
34. No clue.
35. There are pieces of a suicide note torn up and thrown in the bathroom garbage.
36. When I called on the house phone, it was busy. The big guy says he's going upstairs now; he wasn't going to wait.
37. There are photos of the Texas Construction account books which show they will be bankrupt if their deal with Johnson is exposed.
38. A navy blazer is hung over the back of a chair.
39. Judging from the angle of the blow, the murderer is right-handed.
40. Yes, our caretaker, Mr. Wier, was Wally Snark's real father.
41. Kent had arranged to have Perry Olson's kid brother knocked off.
42. Adrienne told me that once, when she was posing for Eiserson, he got so mad, he threatened to wring her neck.
43. Finley told us that he could give us a complete set of books on Guancial's bookie operation.
44. Well, these walls are so thin, I could hear everything that was going on in his apartment.
45. A picture of Malcolm Greenwich Roebuck graduating college hangs on the wall.
46. A special committee has been formed to investigate Captain Parker and to probe any connections he might have with the robbery ring Demarcus was trying to bust.
47. No clue.
48. There is a paper cup with a slight residue in it standing on the sink.
49. The word I get is, they are both laying low—waiting to see what happens next.
50. No clue.
51. He didn't get in until after eleven and he was carrying work home with him in a briefcase.
52. Dr. Keel arrived and gave her a sedative. Then he sent her home. I'm sure she's there now.
53. His wife knew Otto was having an affair with me and she swore she would get even one day.
54. Mrs. Fenton's insurance policy would pay nothing to her family if we could prove she committed suicide. Dr. Fenton had a good reason to destroy evidence.
55. Lawrence had already used it to buy the store so he didn't have it to give back to Todd.

56. I've spent the last week either drinking, or hung over.

57. I hear that a friend of mine saw your Captain Parker put that knife into Demarcus.

58. But, these things happen. Anyway, there's always a next time.

59. So, I asked Glenda where she got the fur. She told me she saved for two years to buy it. Come on! On a teller's salary?

60. We took her out of intensive care last week. Yesterday, we changed her status to "satisfactory."

61. She was not sexually assaulted when she was killed. However, she had made love sometime within 24 hours of her death.

62. No clue.

63. I'm a heavy sleeper. I didn't hear her get up. But then, I never did.

64. Demarcus was a good worker. I would never have figured him for ripping us off.

65. There are three appointment book notes: 1—See Sloan (T) about new will; 2—pay Dr. Reznick (P) (crossed out); 3—meet JO'N at 11.

66. Josh Giggle was the center of quite a furor this past week.

67. Mr. Sinclair has been in all morning.

68. Of course, I went off duty at nine, and he might have come in after I left.

69. The word I hear is, Doris Kenner, the broad that found Snark, was Snark's contact at the High School (D).

70. I was still home when she was killed. I hadn't started my shift yet.

71. Lewis spent all night bragging how he had set up the perfect computer security program.

72. There is no sign of a struggle—no bruises, no skin under the nails.

73. Eiserson is a noisy tenant with a bad temper. Once, I asked him to turn down his stereo and he threw a punch at me.

74. Solomon "Solly" Weintraub, suspected bookie, lives at the Garden Apartments (Q).

75. No clue.

76. Ball had it coming. He was power happy. He was always abusing his position. Firing Josh was just the last straw.

77. Randy Butler lives with his mother at the Garden Apartments (Q).

78. When I got to the room, poor Lee was dead on the bed, the bedpan still lying next to her head.

79. The car that hit Finley had been reported missing earlier that day by Vincent Guancial.

80. Hey, when I found out, I had to tell Dad that Snark was the bastard who sold Carol the poisoned cocaine.

81. Captain Parker always rode Demarcus hard. They never got along.

82. There was no trace of Thorazine in the brandy on the bar.

83. No clue.

84. Olson always said he was a better man than Kent.

85. Who is Claude Finley? I've never heard of him.

86. They said not only did he get re-hired, but they made him foreman to boot.

87. Norbert Telcher—One arrest for attempting to run down a friend after a violent argument. No convictions.

88. Two weeks ago, Penny's aunt had a heart attack. Then, Penny started to make plans. She decided to quit and take a long cruise.

89. Yes, she mentioned the pictures to me. But yesterday, she told me she was going to tell Cal everything at lunch today.

90. Vernon Cordwinder served as a major in Korea where he was suspected in the hanging deaths of three POWs.

91. Sharon broke up with me because I made some stupid remarks about her brother.

92. But he didn't seem to mind Josh getting the job. In fact, he's the one who suggested we throw a party at Guancial's (AA) to celebrate.

93. Eight-year-old Robert O'Neil needs a kidney operation.

94. Her nephew, John Carman, works the night shift at Belman's Gas Station (W).

95. Sanford Eiserson—Four arrests: two for pornography, one for attempted blackmail, one for aggravated assault.

96. I saw this guy, a white dude, well dressed—he had a suit on, kneeling next to this other guy and going through his pockets.

97. I remember the case well. I awarded custody of the little girl to Mrs. Fletcher. The father seemed quite bitter and angry about it.

98. I found the poor soul dead, stabbed through the heart.

99. No clue.

100. The tire pattern matches the bloody track found in the parking lot.

101. I'll tell you something, I've got a daughter in college. If I found out who could do that to an innocent kid before you do . . .

102. If Demarcus could have hung the robbery rap on Parker, he would have laughed all the way to Internal Affairs.

103. Plowman owns a black Lincoln Continental. The license plate number is 713-CSG.

104. When I got to his apartment, the door was open. I went in and saw him dead.

105. No clue.

106. No, it wasn't unusual. He often spent the night. After all, they were engaged.

107. There is a notice on his desk informing him that he has forfeited his $2,000 deposit on the house.

108. I'll let you guess why Thelma Rice got as far as she did at Telcher's.

109. On the end used as a handle, away from the hair, there is a trace of printer's ink on the wood.

110. It didn't make much sense because he was carrying his briefcase with him.

111. No clue.

112. Then her aunt started getting better. I wouldn't say Penny was disappointed, but . . . she wasn't as happy as she might have been.

113. Carl hated his mother. Any improvement over the last few months is directly related to her having run off.

114. The Florist's van, owned by the Roebuck's, had traces of blood on two of its tires.

115. His notes show that Demarcus was trying to track down the origin of the $10,000 Parker had recently deposited.

116. Hey, sure I make book. But I'm small time.

117. I overheard him say that Bigby was going to tell him who had put the arsenic in the cocaine.

118. We had a good case. And if we won, Todd would have put Roebuck right out of business.

119. They got away with a lot of stuff. It's a good thing Mrs. Liebman is insured.

120. I spent all last night at Guancial's Bar (AA). I left when it closed, at one in the morning.

121. Sure, Mr. Ball's got a nasty temper. Once, he almost hit our handyman with a rake after he stepped on it.

122. The account was accessible to TWO people: Michael Brenner and Glenda Fell.

123. Naturally, Wee Willie, Viper an Olson weren't too thrilled with the idea.

124. No clue.

125. Bowman's reports indicate that on two separate occasions, Fletcher used one stick more Tovex than Bowman thought was needed.

126. There are photos of memos from Johnson to Plowman setting up payoffs in return for approving sub-standard materials.

127. I remember Mr. Burr saying he was expecting his trust fund check anytime this week. He would transfer his account when it arrived.

128. I overheard Randy Butler tell another student that Snark killed Carol Cordwinder and Snark wasn't going to live to regret it.

129. No, I didn't kill her. If I had, it would have been years ago, not now, when she was ready to settle down and start over.

130. We were trying chemotherapy, but frankly, he didn't have a prayer. And he knew it.

131. The word I get is, Guancial iced Finley to keep him from singing about Guancial's bookmaking.

132. She had her hairdresser in twice this week. She always put on make-up first thing in the morning. She really took care of herself.

133. Jeanette and Robert O'Neil live in the Sinclair Towers (Y).

134. Some nights they had better luck than others.

135. Most of the News Heralders come through the park around that time of day. They're all on their way to Guancial's Bar (AA) for a quick beer before going home.

136. Carol Cordwinder, a cheerleader and honor student, died around two weeks ago.

137. I'd never seen Lisa so despondent before. She told me she couldn't live with what she'd done to her family.

138. It's funny. I introduced her to Art. He used to come in all the time, until the divorce.

139. No clue.

140. Demarcus' fist is clutched around a small gold button with an anchor on it.

141. The knife penetrated the left ventricle of his heart. He died at noon, give or take fifteen minutes.

142. No clue.

143. They say Bigby was trying to move in on Snark's territory.

144. When I got to the room, her niece was hysterical. I gave her a sedative and put her in a cab for home.

145. This bandage on my face? I had a mole removed at the hospital (Z) two days ago. Dr. Quinn was my doctor. She did a good job, too.

146. Dr. Fenton met Lisa when he was teaching college. She was one of his students.

147. There are several small pieces of wood imbedded in his head.

148. Oh sure. Glenda was a champion marksman in high school and college. She won a couple of medals in pistol shooting.

149. Wait a minute. It must have been after nine, because Brenda, one of his regular waitresses, had already left.

150. Many have memos attached, approving changes in the materials used. All are signed by P. Johnson for the City Council.

151. I don't talk to pigs!

152. He was also seeing Dr. Nardi at City Hospital (Z) for psychotherapy—to help him deal with his illness.

153. They passed a lot of Saturday nights trying to pick up women.

154. I was fixing the sink in Eiserson's apartment when he was changing that bandage on his face. He was all scratched up, like he had been attacked by some wild person.

155. You find a fairly heavy branch which might be the murder weapon.

156. I hated my father.

157. I'd check out Solly Weintrub and Tod Fuono. They're both bookies in the same area as Guancial.

158. No clue.

159. He was pretty upset when they took his new Maserati back. It was one beautiful car.

160. I don't know nothing about nobody knocking off no snitch. And I don't care.

161. Finley wouldn't be the first guy who crossed Guancial and turned up dead.

162. Yeah, Olson knew that Kent had set up his kid brother, and he wasn't about to forgive and forget.

163. No clue.

164. Josh was a good man. He deserved a shot at being foreman.

165. The joke of it is, she was only marrying him for his money and status. She never loved him.

166. There is a half-empty vial of morphine pills. The prescription was written by Dr. Reznick (P).

167. Michael used to like to hang around the Bar (AA) on weekends.

168. I saw Malcolm Roebuck driving out of Telcher's parking lot (U) around eleven-thirty last night.

169. And she'd just been awarded custody of Risa, her three-year-old.

170. No clue.

171. I wish he hadn't. I lost over $320 to him.

172. She shows you which car belongs to Malcolm.

173. Captain Parker used to give a special course in street fighting. His specialty was the knife.

174. I don't think she was going to change. After all these years, why should she?

175. There is a roll of cloth rope usually used for hanging laundry.

176. There is a humidor full of Cuban cigars sitting on his desk.

177. I ran back to the room and found Miss Marlowe staring at her aunt and screaming.

178. You find three blue ribbons for marksmanship on Glenda's desk.

179. Todd contended that one of the conditions of the loan was repayment on demand in case Todd needed the money in a hurry, which he did.

180. Finley knew all about Guancial's deals with Councilman Johnson.

181. Beau's a good worker. He hasn't so much as gone to the bathroom all day.

182. I was going home after a late PTA meeting when I thought I saw Vernon Cordwinder skulking behind some bushes.

183. Mr. Fletcher was very unhappy with the outcome of our custody suit.

184. The way I hear it, if Burr doesn't pay up by midnight tonight, he's going to get broken up real bad.

185. Yeah! Most of the press room came in last night.

186. No clue.

187. There were no fingerprints in the house other than Todd's.

188. Lisa had a history of failed suicide attempts. How can I be surprised when she finally succeeds?

189. When he heard me coming, he jumped up, grabbed a suitcase or something and ran to a car, a Caddie, I think. Then he took off.

190. I heard Walter was killed sometime around nine last night. By then, I was already having a late dinner at the Restaurant on the Park (R).

191. There is a set of body building weights.

192. I didn't see anyone in the hallway when I arrived. And her room was empty when I went in.

193. His latest known address is the Sinclair Towers (Y).

194. Mr. Plowman was out inspecting one of our construction sites all morning. He got back a little after one this afternoon.

195. He had inoperable liver cancer.

196. I think Maria Greenwich should be your prime suspect in Telcher's death.

197. No clue.

198. In both cases, the explosions went off as Fletcher predicted, not as Bowman expected.

199. The cord in the Cordwinder basement exactly matches the cord used to tie Snark to the rings.

200. I saw Mr. Brenner going out Friday evening, around seven.

201. It's possible the murderer waited here for his victim to show up.

202. She died from manual strangulation sometime between nine and ten A.M.

203. You find the bonds in a suitcase under Glenda's bed.

204. Mr. Telcher's will stipulated that his wife was to inherit his entire estate. Of course, Telcher was in the process of changing that will.

205. He's a heck of a nice guy. You wonder why two nice people like that end up divorced. A real shame.

206. No clue.

207. I wouldn't worry too much about who killed Walter Kent. He was no loss to humanity.

208. Somebody's been pulling your leg. I don't know the first thing about robberies or fences.

209. Around twelve-fifteen, twelve-twenty, I saw this green car pull up. The one you say is stolen.

210. The paper cup contained enough Valium to kill an elephant.

211. And if he was home all day, why did he insist that Scott had to be there at two P.M.? He was very insistent about that.

212. I can't imagine who'd want to kill him.

213. I hear two names, Ted Buono and Solly Weintraub.

214. No clue.

215. As it turned out, they decided to cut him in on a different deal. It went down last night at Liebman's Jewelry Store (J).

216. Elserson's fingerprints were found on Miss Bishop's make-up case.

217. One of our tellers, Glenda Fell, is studying computer programming at night.

218. When I got to her room, I saw her lying there, dead. I guess I screamed.

219. The stolen car was hot-wired in an unusual and expert manner, obviously by someone who knows electronics.

220. When I sent him up, he gave his bonebreaker, Wee Willie Nelson, the loan sharking operation.

221. No clue.

222. I didn't touch nothin' and I wasn't about to wait for you guys to show up and hassle me. So I beat it.

223. How could such a thing happen?

224. I have a few ideas on who might have been responsible.

225. Randy dated Carol Cordwinder. She died two weeks ago.

226. Perry Olson wasn't shooting pool here last night.

227. Both of Lisa's parents had killed themselves.

228. Bail? Yeah, I know the guy. He has a mean temper.

229. I remember seeing Malcolm come in around eight that night.

230. No clue.

231. She was an old woman with a bad heart. Why would I take a chance on facing a murder rap when all I had to do was wait?

232. So, this is my last call until you come up with some more bread.

233. It's a shame you don't run trash like that "Indian" Brave out of town.

234. Olson blackmailed that reporter, Conners, into giving him an alibi.

235. As a matter of fact, Glenda had given me her two weeks notice.

236. After she left, he told me he felt his whole life had opened up. No more talk behind his back and a good family life at home.

237. There is a carton of Carlton cigarettes on the kitchen table.

238. I'm pretty sure about the time, I was getting ready to go to lunch and call the police.

239. There is a red ticket stub from the Twin Cinema Theaters in one pocket.

240. All the ads signed JO'N were placed by Jeanette O'Neil.

241. Ted Buono, suspected bookie, lives at the Sinclair Towers (Y).

242. Of course, I never saw him go to work that late before.

243. Todd's lawsuit was a farce. The money was to be repaid over four years, $2,500 a year. There was never a repayment on demand clause, because there were no clauses! It was all done as an oral agreement.

244. Everyone knew Snark was pushing poisoned cocaine, we just couldn't prove it.

245. Fenton had lost a lot of money lately and couldn't afford to lose Lisa's insurance money too.

246. She was often visited by her two nephews and her niece. I believe they were her only living relatives.

247. Peter and I had just about finished eating when he got a call from his secretary. She told him one of his clerks had been killed.

248. Olson is a lousy shot with a pistol. But how good do you have to be from two feet out?

249. No clue.

250. I was on my way out when I saw Mr. Burr going into Adrienne's apartment last night. That must have been around ten or so.

251. My son, Robert, is in the Hospital (Z). He needs to have a kidney removed.

252. No clue.

253. By the time he did leave, I think he had a few too many.

254. Yeah, Mr. Lewis worked very late Friday night.

255. Johnny, Penny and I were her only living relatives. Maybe Johnny or Penny knocked her off.

256. Finley had a receipt stating that he had left a roll of film to be developed at the Drug Store (F).

257. The button is the type commonly used for the sleeves of blazers.

258. The letter expresses confidence they'll win the lawsuit and put Roebuck out of business.

259. I didn't believe him, though, 'cause he was carrying his briefcase with him.

260. Anyway, I'm not going to start naming names. Find them out for yourself. That's what they pay you for.

261. There is $350,000 in the account today. Adrienne had taken $50,000 out yesterday as a check payable to Vincent Guancial.

262. Naturally, we re-hired Giggle. And after another meeting with the men, we decided to demote Ball.

263. The ladder in the Gym is one of ours.

264. Wee Willie hangs out at the Warehouse (V). Olson is usually shooting pool at Guancial's (AA) and Rozzelli operates out of his apartment.

265. I was going to complain about the black car, but it had been moved.

266. They indicate an ugly divorce and vicious custody fight.

267. No clue.

268. Her shirts, underwear and stockings had to be folded just so; her nightgowns and coat hung neatly in the center of the closet.

269. A News Herald (O) is opened to the personal ads. One reads, "$5,000 at 11, in the Parking Lot—JO'N.".

270. He hated Lawrence Roebuck and would do anything to hurt him. But from what I could see, Roebuck didn't hate Todd. Roebuck had no reason to.

271. I don't believe she was suicidal. I would never have given her Valium if I thought she was.

272. Ever since she hired Ronald Williams as her lawyer (T).

273. No clue.

274. Wally had to meet Bigby at the Warehouse (V) at eleven-thirty last night.

275. Ballistics show that the bullets which killed Walter Kent were shot from the gun found in Perry Olson's coat pocket.

276. He entered the confessional, and said, "Forgive me Father, for I have sinned."

277. Malcolm Roebuck's fingerprints were found inside Telcher's safe.

278. Sometime around nine-thirty this morning, I heard a lot of screaming in there. It sounded like a man and a woman arguing.

279. Joel told me the foreman's job was as good as his, even if no one else knew it yet.

280. My father is an ex-marine. He's really stayed in shape.

281. I wouldn't touch any of Nelson's money. It's too expensive.

282. The shard of broken glass came from a brandy snifter which contained both brandy and a large dose of Thorazine.

283. Sal was here at about five after eight for the eight o'clock shift. He arrived about ten minutes after me.

284. Telcher was in the process of taking Jeanette and Robert O'Neil out of the will.

285. No clue.

286. It had been expertly picked after the alarm had been disconnected.

287. Just today, around noon, I called Lawrence at his store. I spent a good half hour explaining why Todd had no case.

288. He was supposed to pick up some memos, but I was busy when he arrived.

289. You find dozens of nude pictures of Adrienne Bishop on Elserson's walls. Many of them have been slashed.

290. My wife was thirty-eight, but looked thirty. Last year she looked twenty-five. She was beginning to age faster. She finally realized she wasn't a kid anymore.

291. I'll make sure he can never do it again. Not to my kid.

292. Robert O'Neil's blood type is A. Jeanette and Telcher both are type O.

293. I've seen Rozzelli's temper. He really is a viper. Of course, Wee Willie is no bargain either.

294. I mean, why would he bring work home with him if he was leaving his job at the Bank (E)?

295. The rope used to tie Snark to the rings is a type commonly used for packing.

296. Our old foreman in the press room, Phillip Ball, fired Giggie two days ago. Giggie was popular with his fellow workers.

297. When she was just breaking in, when she was seventeen or so, she did a set of . . . well, indiscreet photos for him.

298. No clue.

299. Todd had an opportunity to invest in a small computer company. He would have been a multi-millionaire by now, if Roebuck had returned the money as promised.

300. Have a cigar? A friend picks them up for me in Europe. They're the very best Cuban. (He smiles.) Just don't tell the F.B.I.

301. He seemed to improve since he's been seeing Dr. Nardi at City Hospital (Z).

302. Course my bet is it wasn't Wee Willie. He would have just squashed him. He ain't the type to use no gun.

303. No clue.

304. Demarcus was killed by a long, thin blade, probably a stiletto.

305. It was one of the worst custody fights I've ever seen. They really gouged at each other.

306. From the Hospital (Z), I went to dinner.

307. I was in the park (S) when Giggie got his. In fact, I saw it happen. I was on my way to an early dinner at the Restaurant on the Park (R).

308. A man got out and drove off in the black car. The one that had been parked illegally.

309. All her nightgowns and her coat are crushed to one side of her closet.

310. No clue.

311. I broke into the safe to prove Telcher swindled my mother.

312. I must have arrived around eight-fifteen. I had the day's special, Beef Wellington.

313. Claude Finley was our inside man. He'd been feeding us the dope on Johnson.

314. Yes, Lisa Fenton had a prescription for Valium.

315. There is a plane ticket for a Saturday morning flight to Rio de Janeiro on his dresser.

316. Ted Buono is a psychopath. He's perfectly capable of blowing up Wendy Fletcher in an attempt to terrorize Guancial.

317. There was no sign of forced entry.

318. We ended up giving Giggie the job as foreman. Everyone seemed pleased, except Ball, of course.

319. Bigby is strong as an ox. I've seen him lift two-hundred-pound crates like they were nothing!

320. I haven't seen her since she's been back. I called her yesterday, but she refused to meet me anywhere.

321. She was killed by four blows to the head with the metal bedpan.

322. I'm proud of Texas Construction. We only build the best. That's why we are the best.

323. Ted Buono owns a piece of Trio Demolition. He could get his hands on Tovex with no trouble at all.

324. No clue.

325. I was working about twenty-five yards from where it happened when I heard a thunk and a groan.

326. I don't know anything about blackmail or pornographic photographs. I'm a high-fashion photographer.

327. Was he the man who was shot in our parking lot last Friday night?

328. A metal bedpan is lying on the floor, under the window. It is dented.

329. Since she's been back, she's seemed depressed to me. But, I don't know if she'd kill herself.

330. I once left a rake out accidentally and he stepped on it.

331. It's all my fault. I talked Carol into trying cocaine in the first place.

332. The body showed signs of oxygen deprivation.

333. He's always felt that other boys were whispering about her, or knew about her. It made him very uncomfortable about being with them.

334. When he's working a building site, I know he'll get the charge exactly right. I don't always agree with his choices, but he's usually right.

335. Yes, Malcolm was here all night. Oh, roughly from eight 'til one.

336. What surprised me was Joel Stelbright's attitude. He was next in line for the foreman's job. I was sure he'd be furious.

337. Death was caused by drowning.

338. Kent started with a small numbers operation.

339. No clue.

340. There is no record of a fence named Jay Metuchen.

341. There is a ticket for a five-month cruise around the world.

342. Last year, Lewis had a Christmas party at his apartment at the Sinclair Towers (Y) and invited Michael.

343. Yeah, Wee Willie was here last night. He arrived around eight, had a few drinks, then played poker all night.

344. The right sleeve is missing one of the three small gold buttons with an anchor on it.

345. No clue.

346. I saw the regular heavy traffic for that time of day.

347. My first husband was killed in a hit-and-run accident.

348. He was thirty-seven and she was twenty. He married her because she was expecting Sharon.

349. I suggested they wait until they were married, but Adrienne was in a hurry. She wanted to do it now.

350. She was even thinking of going back to school and just like that, it's all gone.

351. No clue.

352. I ran to the nurse's station to call for help, then I heard screaming coming from the room.

353. I don't know much about cars, but I did write the license plate number down, if that will help. It was 713-CSG.

354. The branch had some hair stuck to one end. The hair matches that of Josh Giggie.

355. I heard her telling some man on the phone yesterday afternoon that she was finished with all that.

356. He claimed it was unbreakable.

357. Yes, I found the body. It was slumped in the seat. At first, I thought he was asleep, but then I saw the blood.

358. Word on the street says Bigby, a rival pusher, put the arsenic in Wally Snark's coke.

359. Yeah, Buono used to work here. He was a whiz at setting charges. He used to get a real kick out of blowing things up.

360. She was a little worried because his family is so prim and proper, but she wasn't the type to let herself be blackmailed.

361. When Sal lost that downpayment on his new house, he cursed his Aunt Lee something fierce.

362. The last time Finley was here I threw him out.

363. Giggie died from a heavy blow to the head with a piece of wood.

364. I told her he was a compulsive gambler, that Vincent Guancial was his bookie.

365. Around one or one-thirty, this big guy comes in. Says I should tell Mr. Todd that Wee Willie is here to see him.

366. I think Telcher was giving Jeanette all that money because he was Robert's real father.

367. Jeez! I can't believe anybody would want to move in on Vince so bad he'd start blowin' people up. Innocent people. It's crazy.

368. No clue.

369. I was with Olson almost all night, from around eight to ten. I was trying to interview him.

370. She once mentioned to me that Michael seemed to be doing something fishy with the computer.

371. Roberta and I had just left for lunch. We were walking by this car when it suddenly took off. I'm sure he hit that man deliberately.

372. Wally Snark weighed one-hundred-ninety-seven pounds.

373. Then I ran to her. I grabbed the bedpan, which was resting against her head, and threw it onto the floor. I have no idea why I did that.

374. He presently holds three patents that have made him very wealthy.

375. Any of them could have knocked him off.

376. No clue.

377. Oh sure. Hugh Lathem and Josh Giggie were old drinking buddies.

378. Yeah, I've seen Norbert fly off the handle. He once tried to run me down after we had an argument.

379. We managed to pick up their inside man, Dennis Poplar. He'd been working there over four years.

380. No, he never had anything delivered before. He always said there was no reason to pay a tip to a kid when he could pick it up himself. I would say he strongly disapproved of deliveries.

381. Calvin didn't seem to care about it one way or the other.

382. No clue.

383. Sal mumbled something like, "Nobody lives forever, right Aunt Lee?"

384. Her body contained enough Thorazine mixed with brandy to cause unconsciousness and possibly death.

385. Now, I'm not saying he didn't get hurt, but he almost brained me with it before he returned the rake to me.

386. I'm not worried about the News Herald exposing my crooked deals. I haven't got any.

387. He said if I changed my mind I should call Belman's Garage (W), and ask for Rodriguez. I don't know if that's his real name or not.

388. The note to Guancial was made from words cut out of the News Herald and glued to a cheap, untraceable paper.

389. Malcolm Roebuck is a chemist at the Telcher Chemical Plant (U).

390. The glass is all smashed in. All the contents have been taken.

391. I hear Kent's been out for two weeks. He'd been making waves. He wanted to take back control of his operations.

392. Sure, I knew Michael. He used to come in on weekends with Brad Phillips.

393. I visited her fairly often, but I didn't go to the Hospital today.

394. The talk is, your man was taken out 'cause someone thought he was a stoolie.

395. Otto Telcher has paid all of Robert O'Neil's medical bills, except the last one. Last week, Telcher called to say he was not going to pay any future bills. I was surprised.

396. I had prescribed the morphine pills for the pain. I also arranged for him to see Dr. Frankel at the Hospital (Z) for chemotherapy.

397. No clue.

398. The skin under her nails is definitely human and Caucasian.

399. There is an open bottle of brandy sitting on the bar.

400. The tire pattern is different from that found at the scene.

401. Ball was a lousy foreman and had it coming.

402. No clue.

403. I hear Buono's real ambitious. He wants Guancial's action.

404. They show a pattern of abuse of public office and public trust.

405. I watched T.V. alone last night. I watched the Yankees lose, seven to two.

406. He shoots an excellent, but mechanical, game.

407. The blow to the back of Snark's head was struck by a left-handed person.

408. Yes, I was being sued by Jeremy Todd. Wayne Sloan (T) was handling the case for me.

409. He threatened to send them to Cal's family if she didn't give him some money. I advised her to tell Cal about it, then forget it.

410. I hear he got himself pretty deep in the hole with a deposit on a summer place which he had to forfeit on.

411. Rodriguez has been working all day. He's already finished five cars since nine this morning.

412. Telcher got rich by swindling me, but I don't care now that I have Lawrence and the shop.

413. It was probably ripped off the murderer's sleeve by Demarcus when he was stabbed.

414. Art Fletcher used Donald Quast as his lawyer.

415. You find a briefcase. It is packed with negotiable bonds.

416. She used to go out at one or two in the morning and sit by the pool sipping brandy. Everybody who knows her knows that.

417. I spent last night in the company of Frank Conners, ace reporter. He was trying to get me to incriminate myself.

418. No clue.

419. Joel Stelbright? Yeah, he stayed on late last night. When Josh didn't show up for the party, everyone left—except him.

420. He had obviously been going through our books. Naturally, I told Mr. Plowman about it.

421. Leonora Tibbet had named Sal Tunny as her sole heir. Mr. Tunny was aware of this.

422. She died after taking cocaine that had been laced with arsenic.

423. About two months ago, Lathem and Giggle had a falling out. I think it was over some money Giggle owed Hugh.

424. After a few moments, I thought I heard a groan. I slid open the grate to see if anything was wrong.

425. Most of the kitchen, including the phone hanging off the hook, were wiped clean of all fingerprints.

426. No clue.

427. Sure. I sometimes bet with Solly. Heck of a nice guy. Always smiles, win or lose.

428. It's funny how both she and Carl need tranquilizers to cope. I guess being high-strung runs in the family.

429. Sal is a funny kind of guy. He's one of the nicest guys you'll ever want to meet and then, blam, he gets angry and starts throwing punches.

430. Michael told me he had just gotten a new job in New York.

431. Todd used to go out with Wee Willie Nelson's sister. She killed herself when Todd stopped seeing her.

432. It was almost as though there was one stick less than Fletcher claimed in both explosions.

433. I'm sure Jeanette wasn't home when I went off duty at ten last night.

434. No clue.

435. The remaining two match the one found in Demarcus fist.

436. The cigarettes were all Marlboros. There are also some small branches, possibly broken off the larger branch already found.

437. A couple of days ago, Mr. Finley called. I spoke to him.

438. He felt a weekend visitation once a month wasn't enough.

439. Freddy "Turkey" Erikson, arrested three times for receiving stolen goods; one conviction; he served one six-year sentence.

440. No clue.

441. With all the money she was going to inherit, she was never going to have to work again.

442. I hear talk that Guancial has markers for up to $50,000 from Cal Burr.

443. I was home sick today . . . and my bedroom shares a wall with his kitchen.

444. That Butler kid has been in here every night this week, but what the hell. He's got his proof.

445. Mr. Erikson was out all morning. He just got home, about a half-hour ago.

446. William "Wee Willie" Nelson; fourteen arrests; three convictions, two for assault, one for extortion; six feet, three inches tall; two-hundred-fifty pounds.

447. It shows that all the withdrawals over the past eight years have been in cash.

448. Lathem used to always brag about how many people he'd killed in Viet-Nam.

449. I asked him where he was going. He said he was going out to dinner.

450. There is a shard of borken glass, possibly from a brandy snifter, under the bushes near the patio.

451. Maria works at the Florist Shop (K).

452. I'd say Buono is your better bet of the two. He's ruthless enough to have blown up Fletcher's car, and sick enough to have enjoyed it.

453. Well, you know, he always was a little strange. He even sees a shrink.

454. I like pool. There's no luck involved, just vectors and skill. It's a good game if you have a mathematical turn of mind.

455. No clue.

456. I think I saw the whole thing. A short, fat man walked to the confessional, opened it and leaned in.

457. I used to help her keep her drawers and closet neat. Everything had to be exactly in place.

458. Wally Snark has been the school pusher for years.

459. You find a pair of shoes in Nelson's closet, the soles of which have blood on them.

460. You find some of the loot from the robbery in a parcel marked "P.O. Box 660" at the Post Office (G).

461. No clue.

462. I heard him say, if the law couldn't help him, he'd have to help himself.

463. He was going to have to move almost immediately.

464. They told me they were going to throw a party for Josh Giggle.

465. All the money in the joint account came from Adrienne Bishop's individual account.

466. I was visiting Robert at the Hospital (Z) until eight at night.

467. Today's date is circled on the calendar. "Roebuck at noon—wants to settle—fat chance!" is pencilled in.

468. He told me he had hard evidence on one of our two remaining payola deals. It would put them right out of business.

469. Vaughn "Viper" Rozzelli; no arrest, has a reputation for being smart and mean; suspected of extorting protection money from local merchants.

470. He is five feet, two inches tall and weighs one-hundred-fifty pounds.

471. He's the guy who came in with the briefcase.

472. Hey, we had our fun, but it didn't mean anything. If she didn't want to see me again, there are plenty of other women who would.

473. You know, he quit last week—when they thought his aunt was going to die. He took the job back when she recovered.

474. You find a memo addressed to the personnel department, telling them to fire Malcolm Roebuck.

475. She was a good kid. A little tough on Art, her ex, maybe, but solid, you know?

476. I don't know about no robbery.

477. No clue.

478. Oh sure. Mr. Rozzelli was here last night. But I don't know what time he got here.

479. Johnson's a mechanical illiterate. If we did everything he approved, our buildings would come down in a stiff breeze.

480. I didn't do anything about it at the time because I figured, what the hell, people argue.

481. The fingerprints recovered on the bomb fragments match those of Ted Buono.

482. Theo Demarcus was working the Warehouse (V) undercover because they'd had a rash of robberies over there.

483. No clue.

484. Anyway, all morning he played one record after another, then at around a quarter to twelve, he stopped.

485. Theo let it be known that he needed some quick cash and wasn't too particular how he earned it.

486. Bigby just hangs around the loading dock. He doesn't work here.

487. Her poolside Brandy had enough Valium in it to kill an elephant.

488. While you question him, he gets himself a beer. He is left-handed.

489. My first husband, Johann Greenwich, had discovered a chemical catalyst that made Telcher rich.

490. Of course, I never figured any of them were this crazy.

491. Councilman Johnson was having lunch with Judge Tanner when I called to tell him what happened.

492. The last thing in the world he would want is his mother home and as an accepted part of the family.

493. The blood on Nelson's shoes matches Todd's blood.

494. My wife died two years ago. I spent the entire evening here with Sammy.

495. There is a .22 caliber revolver in the glove compartment.

496. She told him she'd pay, but this was it. Burr was to get no more credit. All bets were off from now on.

497. I dated Michael a few times. He lived at the Garden Apartments (Q).

498. She ran to her aunt, grabbed the bedpan and threw it on the floor. Then, she started to cry.

499. No clue.

500. No clue.

501. There is an empty vial of Valium standing on the sink.

502. He was probably his own worst enemy. He used to swear that when the pain became really severe, he'd kill himself.

503. Wally Snark dated Anita Fuentes, the Telcher housekeeper (C).

504. At the end of their shift, each man's hands are covered with the printer's ink. Washing doesn't get it all off.

505. I remember seeing the car idling at the curb, like it was waiting for someone.

506. I can't believe Wendy's dead. And killed for no good reason, an insane reason.

507. I think I saw him put something in his pocket as he was leaving.

508. I'm not too unhappy. He left me well off and I couldn't stand him anyway.

509. I was playing a few friendly hands of poker with Vince Guancial at his place (AA).

510. When I got Calvin home, I decided to examine him and then give him something to calm him.

511. Carman's worked for me for years. He used to always talk about what he'd do with his Aunt Lee's money.

512. I don't know if I ever met Claude Finley. I know Pete Johnson has sent him over here a number of times.

513. I recognized him. He's that loan shark who works the Warehouse (V).

514. No clue.

515. I saw Joel Stelbright step out from behind some trees and bash Giggle over the head with a club.

516. His big brain, Perry Olson, got the numbers and Vaughn "Viper" Rozzelli got the protection racket.

517. It is made from three cords of nylon thread, twisted together.

518. I think I'd be able to identify him if I saw him again.

519. No, I have no idea what he meant by that.

520. I believe his mother was now ready to settle down and try to become a part of the family structure.

521. Miss Tibbet had had a severe heart attack two weeks ago, but she was making a surprisingly good recovery, especially considering her age.

522. No clue.

523. We have established this from the angle of the entry wounds and the powder burns on Kent's shirt.

524. I consulted my lawyer, who told me there was no legal recourse.

525. Todd died within a half-hour of one-fifteen. Wee Willie Nelson was the only person who visited Todd's apartment during that time.

526. Mr. Sinclair has been in conference since eight-thirty this morning.

527. I ran over to check it out, and found this guy dead on the ground.

528. He never let it out of his sight the whole time he was in here.

529. Randy has not been to school in over a week.

530. Telcher's original partner was married to Maria. Greenwich discovered the chemical catalyst that made Telcher rich.

531. He's smart as a whip, articulate, imaginative—and didn't tell me a damn thing.

532. She didn't believe me. She thought I was jealous because Cal and I were once engaged.

533. Quast's usually at the Municipal Building (I) this time of day.

534. The driver was smoking a cigar. I remember because he flipped it out the window and almost hit me with it.

535. Johnny Carman is the most even-tempered man I've ever met. He's mean all the time.

536. Michael used to swear that one day he would break Lewis' program.

537. No clue.

538. Anyway, about ten minutes later, he comes back down and tells me I should forget I ever seen him.

539. She asked me not to call her anymore. What she wanted now was a husband and a family.

540. I remember asking Malcolm to leave at one, when we closed.

541. I've gone straight. I'm clean. If you like, check out the apartment. You won't find anything here.

542. Whoever shot Kent, shot him from a position directly in front and slightly above, as if he was standing right in front of him.

543. Plowman's an electrical engineer. He knows which corners we can cut and which we can't.

544. The only guy who didn't seem too happy was this guy Stelbright. He just sat smoking and looking glum.

545. I never did find out who sold Carol that poisoned cocaine.

546. Wee Willie used to have a sister. Anything she wanted, Wee Willie gave her. She killed herself over Todd.

547. There is no sign of the money or the bonds.

548. Her other nephew, Sal Tunny, works at the Post Office (G).

549. No clue.

550. Wendy Fletcher's car was blown up with two sticks of Tovex, an explosive usually used for construction.

551. No clue.

552. Last week we got lucky. Beau Mitchem, a postal worker (G) approached him with a deal to rip off the warehouse.

553. We managed to raise a fingerprint off the rock you found near Giggle's head. It matches Hugh Lathem's right ring finger.

554. I'm sure he's never met Claude Finley, or any other city clerk.

555. Kent was shot with a .22 caliber gun.

556. Rumor has it that Randy Butler, the quarterback on the High School football team, uses cocaine.

557. Of course, money and brains aren't everything. Not with the way Lisa carried on, or with Carl's school problems. He must have seen Carl's guidance counselor a dozen times last year.

558. He had terminal liver cancer and the cancer had already started to spread throughout his body. He might have lasted another month at the most.

559. When I heard the shots, two or three I think, I ran outside.

560. Giggle used to buy hot dogs from Keaton every day.

561. Yes, I removed a mole from Mr. Eiserson's left cheek.

562. I believe that Telcher was Robert O'Neil's real father.

563. Todd tried working for Wee Willie last year. They didn't get along at all.

564. I don't know how true it is, but I heard that Guancial called the Bishop broad. He told her if she wanted Burr in one piece for the wedding, she'd better come up with the money today.

565. A check on the prescription shows that Todd had only taken one pill at a time until this morning when he took three.

566. No clue.

567. He got her divorced from that creep Art. He works for Texas Construction, Inc. (L). I don't know what he does there.

568. I didn't call the police because, after all Giggle put me through, I didn't care what happened to him.

569. You notice that he wears his watch on his right wrist which indicates that he is probably left-handed .

570. And then I saw Lee's nephew, the one she called Johnny, come out of her room dressed like an orderly.

571. Listen, I've got to run. Talk to Bowman. He can fill you in on anything I've missed.

572. In any event, Todd was offered a chance to buy into a computer business and suddenly needed his money back.

573. No clue.

574. Keaton told me he's pretty sure he saw Lathem following Josh Giggle. But he wasn't sure enough about it to tell the police.

575. Yes, Miss Bishop had a check for me. It was a repayment of a loan I made her last year.

576. Mr. Rozzelli is one of our regulars. But I don't remember seeing him last night.

577. I got home around nine-thirty and went right to bed.

578. I asked him if there was something wrong. He said no. His arm just hurt where his cat had scratched him.

579. Sure Ted knew her. Wendy had dated Buono a couple of times after her divorce.

580. After the green Grenada hit the guy, it turned here, went down to Guancial's Bar (AA) and turned towards the cemetery (BB).

581. Telcher bought her shares for a song before he introduced the new chemical catalyst.

582. Adrienne told me she was being blackmailed by Sandy Eiserson. He's a photographer.

583. I once warned Mr. Lewis that Michael had broken the computer security program.

584. Todd told me a couple of times he was afraid Nelson was going to get him. Todd figured Wee Willie blamed him for Trudy's death.

585. He makes a fist with his right hand and shakes it under your nose. This would indicate that he is right-handed.

586. Carl is extremely bright, but he's had his problems socializing with the other boys.

587. Johnson owns a two-tone blue Cadillac. The license plate number is 964-CCM.

588. No clue.

589. Sure she was rich, but I'm in no rush to inherit.

590. He got ten to fifteen in Attica. It figures they let him out in sight.

591. Wally Snark: suspected drug dealer, four arrests, no convictions.

592. Yeah, I saw Todd lying dead in his kitchen with a knife in his chest.

593. This proves that Robert could not possibly be Telcher's son.

594. Art Fletcher is one of the best demolition men I've ever worked with. He's a real artist.

595. No clue.

596. There are Carlton butts in all the ashtrays.

597. Adrienne and Cal had recently changed their wills, each naming the other as the beneficiary.

598. There's a bale of rope sitting on the dock.

599. Sinclair owns a black Bentley. Its license plate number is 147-06.

600. I heard about what happened. I just wish there was something I could tell you that would help.

601. Telcher was a thief. He talked me into selling him my husband's shares in Telcher Chemical, then introduced the new catalyst and made a fortune.

602. He has a studio and an apartment at the Garden Apartments (Q).

603. Of course, I'm a good man, too. And I also deserved a shot at being foreman. In fact, I was really next in line. I should have gotten the job.

604. Carol Cordwinder's family lives at 17 North Street (House A).

605. Combining the oxygen deprivation with the make-up on the pillowcase makes for a pretty good case of attempted murder by smothering.

606. He wouldn't name the firm until he was paid, but it had to be either Texas Construction (L) or Sinclair Builders (Y).

607. I heard a soft click, somebody said something, then a grunt or sigh. I asked him to go on, but he didn't answer.

608. I saw somebody, a woman I think, crouched over the body reaching for his briefcase.

609. When I'm ready to expand my operations, I'll do it peaceful-like. There ain't no reason to blow people up.

610. There is some sort of stain on the flagstone next to a poolside chair.

611. He soon branched out into loan sharking and selling protection to local merchants.

612. He owed me $8,797.53. That's worth maybe two broken kneecaps and an arm, you know? Hey, I was only kidding. I'd never do nothin' like that.

613. Telcher was reading Robert's file recently, and apparently found something that made him very angry.

614. I asked him to wait in the office. When I finally joined him, I caught him closing one of our account books.

615. You'd have to check her file for their names and addresses.

616. Sure, I've been approached. Anybody who complains about money is.

617. Whoever's been telling you stories about me being a bookie is just flappin' his gums. I'm a legit businessman.

618. They were both out for blood. And they both got it.

619. My father was home all last night.

620. I always knew he wanted my job. I guess Giggle getting it was just too much for him.

621. Dennis Rudolf found Mr. Kent after the theater had emptied out while he was cleaning up.

622. I think I'd check out Maria Roebuck as suspect number one. She's the widow. She and her new husband own the Florist Shop (K).

623. He had three times the prescribed dosage of morphine in his body. He probably felt no pain when he was stabbed.

624. The stain on the patio was made by spilt brandy.

625. Brad works over at Liebman's Jewelry (J). He picked me up a real nice chain for my wife.

626. I was shocked to hear about Claude. I was lunching with Judge Tanner when Penny called me and told me what happened. A terrible tragedy.

627. Although to be honest, I can't see either of them trying a move like this.

638. Eiserson's first wife, Jane, divorced him claiming he had tried to strangle her one night.

639. Her niece, Penny Marlowe, works at the Municipal Building (I) and lives in the Garden Apartments (Q).

640. Telcher's will currently provides a trust fund for Jeanette O'Neil and her son, Robert.

641. There is a big poster of Randy holding a football in his right hand, cocked and ready to throw.

642. Now, we still want the two other guys in the gang and their fence, but we want whoever killed Demarcus more. He was a good cop.

643. The guy is around six foot, three inches and built like a house. I ain't about to argue, right?

644. I've been taking a course in programming, but I guess he didn't really believe I knew what I was talking about.

645. Perry Olson, CPA, no arrests; suspected Numbers King; Sgt. in U.S. Army in Korea.

646. All the men in the press room are right-handed.

647. Lisa felt she needed something to calm her. I agreed, and prescribed Valium.

648. No clue.

649. Yeah, Wendy dated Buono a few times. But it didn't work out. She told him he was crazy, needed a shrink or something. He didn't take it well, you know what I mean?

650. There were no fingerprints in the stolen car, but there was ash from an expensive Cuban cigar on the rug. The owners don't smoke.

651. Ads similar to the one found on Telcher's desk are in every issue dated one day earlier than the bank withdrawal.

652. When Johnny came out of Lee's room, I saw him take off a pair of surgical gloves and throw them on to the orderly cart he was pushing.

653. P.O. Box 660 is in the name of Jay Metuchen; no address given.

654. The scratches didn't look like any cat scratches I'd ever seen. They were wider and more ragged.

655. I was in the office, so anyone who might have come in wouldn't have seen me.

656. I had no plans to see Wally last night.

657. He must have been shot during one of the shooting scenes in the film.

658. I'm afraid I didn't take her very seriously.

659. Behind some trees, right behind the body, there is an area with a number of half-smoked cigarettes and butts on the ground.

660. I married Maria soon after her husband died. I adopted her son, Malcolm, a couple of months later.

661. Sure, I sometimes bet with Ted. A nice guy. Pays up on time, and with a smile, too.

662. No, Vince was out all morning. How the Hell would I know where he was when that guy . . What's his name? Finley? . . . was run down.

663. Dr. Reznick (P) had written a Valium prescription for Lisa. Carl had one for Thorazine written by Dr. Nardi (Z).

664. She was a terrific lady. I couldn't believe she was eighty-two years old. Her mind was as sharp as a tack.

665. We lost over $6,000 worth of rings, chains and watches.

666. Snark died as a result of a massive overdose of heroin, injected sometime between 11 P.M. and 2 A.M.

667. I really don't know what else I can tell you. It was a terrible shock walking in on . . . poor Adrienne.

668. I was here all day. I never left the shop.

669. A note from plant security states that Malcolm Roebuck, a chemist at the plant, broke into the safe in Telcher's office.

670. The game must have started around eight-thirty. It didn't break up until after one.

671. The few pieces of the recovered suicide note match samples of Lisa Fenton's handwriting.

672. Sure, I remember the guy. He had this briefcase with him. He ate with it sitting on his lap.

673. Steibright takes out a pack of Marlboro cigarettes and offers one to Porter. Porter declines.

674. Well, right after that, he roared off. He aimed directly for that poor man.

675. Are you a mishugana . . . a crazy person? I'm a small time bookie. I don't go around blowing up young girls.

676. Calvin Burr's old account contains $237.53.

677. The only fingerprints on the metal bedpan belong to Penny Marlowe.

678. When Telcher first introduced his new catalyst, we did a story on it. I discovered that he cheated his partner's widow out of a fortune.

679. Whoever killed him, wasted his time. He was a dead man already. He never would have lasted more than another month.

670. The University fired him and we hired him. His morals are his own business and he is a brilliant researcher.

671. He drinks two or three shots of Scotch and falls asleep. We let him sleep until closing time. We close at one.

672. Also, I hear the fence you're looking for goes by the name of "Butterball."

673. Nelson is a vicious, dumb animal. His specialty is thumb-breaking.

674. There is a .22 caliber pistol in the night table next to the bed.

675. No clue.

676. He takes you to the underground garage and shows you which car belongs to Jeanette.

677. After his demotion, he quit. Now he sits around his place in the Garden Apartments (Q) and broods. With his seniority, he'll get a new job pretty quick, if he decides he wants to.

678. Whoever did it was an expert. The Tovex was placed perfectly, for maximum effect.

679. Adrienne and I haven't spoken since we argued about her engagement to Calvin Burr.

680. I heard Wee Willie mumble, "So much for Todd, that wimp."

681. I think Mom was serious when she said she wanted to stay with us from now on.

682. You see a crow bar with a streak of brown paint on it.

683. I got home from work, ate a quick dinner and went to see Aunt Lee.

684. I heard him say something like, "Excuse me," or "I'm sorry." Anyway, he backed out, turned and left.

685. You find photocopies of Johann Greenwich's notebook which prove he discovered the catalyst before he died.

686. That's why he was promoted to branch manager. He understood money and he was a computer whiz.

687. Last night's special was Beef Wellington.

688. There was a big black car illegally parked in front of the cemetary all morning.

689. No clue.

690. This morning I heard a terrible argument in there, sometime around nine.

691. You've got to be some kind of animal to do a thing like that.

692. Parker was usually late for appointments, but today he left about an hour early for his meeting with Demarcus.

693. Sharon is a lovely girl. She had dated Chris Panula for a long time.

694. The call signal went on and I must have answered it within two or three minutes.

695. I went to bed at 10 o'clock, like always.

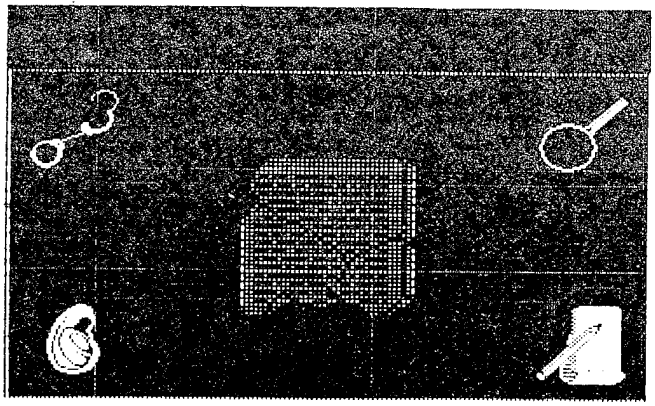
696. Naturally I love Lawrence and might even lie for him, but I don't have to. He was really here all day.

697. We've been running accounts of Counciman Johnson's misdeeds for the last six months.

698. Malcolm Roebuck lives at the Garden Apartments (Q).

699. Yeah, killing Kent like that would appeal to Olson's sense of humor, such as it is.

700. Michael found it hard working at the Bank (E), because Lewis used to watch everything he did.



NEWS ROOM (뉴스 롬)

〈용어해설〉

CLIP ART : 그림모음. 한 페이지의 화면에 여러 종류의 그림을 그려 놓은것

BANNER : 신문 잡지등의 표제, 신문의 첫면 상단에 신문이름, 날짜, 발행인, 신문사 주소등이 적힌 부분.

PANEL : 여러가지 그림을 복사해 옮기거나 글자를 써서 1차 원고를 만드는 부분.

PAGE : 편집판 PANEL의 원고를 합쳐서 신문을 최종적으로 편집을 하는 부분

LAYOUT : BANNER와 PANEL이 담긴 DATA DISK를 한 PAGE의 신문 규격에 배열하는 부분

PHOTO : CLIP ART나 새로 그린 그림 중에서 일부 또는 전부를 DATA로 만든 것.

WORK AREA : 작업화면

TEXT : 글자를 쓰는 화면

ICON : 모양 (CRAYON ICON : 크레용 모양)

1. 일반 안내

A. PROGRAM의 용도 : 신문, 잡지, 통지문의 편집 발간

B. DISK의 내용

DISK 1 : MASTER PROGRAM

DISK 2 : SIDE 1 - CLIP ART A

SIDE 2 - CLIP ART B

DISK3 : INITIAL한 빈 DISK (DATA DISK)

* DATA DISK는 다음과 같이 준비해 두면 편리하다.

BANNER DATA DISK (작업이름 : BANNER)

PHOTO DATA DISK (작업이름 : PHOTOT

PANEL DATA DISK (작업이름 : COPY DESK)

PAGE DATA DISK (작업이름 : LAYOUT)

○ 각 화면에서 MENU로 돌아가기전에 작업한 것을 반드시 위의 DATA DISK에 구분하여 SAVE 해 두어야 한다. 화면이 바뀌거나 다른 DISK가 다른 BOOT될때 편집한 내용이 지워질 수 있다.

※ LAYOUT할 때 모든 DISK가 쓰인다.

※ DATA의 FILE명은 8자 이내여야 한다. FILE명이 위의 4개 DATA중에서 어디에 속하는가를 확실히 구분할 수 있도록, 예를들어 PANEL DATA는 PANEL 1, PANEL 2, PANEL 3 ····· 의 방법으로 정한다.

※ 작업 화면의 기능 (ICON)을 선택할 때는 JOYSTICK BUTTON, ESC KEY를 1회 누르고 실행은 2회 누른다.

C. DRIVE의 할당

※ DRIVE가 1대일 때 SAVE, LOAD시 및 PROGRAM이 지시하는 경우, 이외에는 MASTER DISK를 항상 넣어둔다.

※ DRIVE가 2대 일때 DRIVE1-MASTER DISK, DRIVE2-DISK2 (CLIP ART)

* 단, LAYOUT시에는 모든 DISK를 골고루 지시한다.

D. 음향효과

CTRL-A로 절환

E. CURSOR

작은 화살표 모양 : 기능 (ICON) 선택

손바닥 모양 : 그림, 글등을 집거나 옮기고, 깜박거리는 사각 CURSOR로 변하여 모양을 그리거나 사진을 찍는다.

F. KEYBOARO

CTRL-IJKM : 이동

ESC : 선택, 집거나 놓을때, 그릴때 실행으로 들어간다.

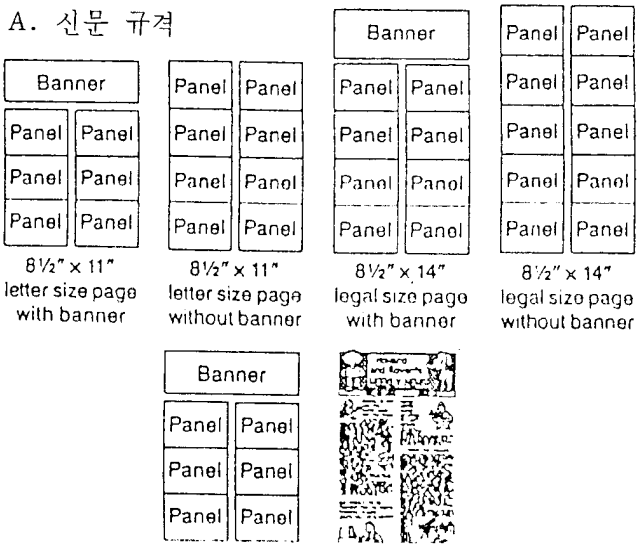
CTRL-R : COPY DESK에서 WORD PROCESSOR의 RETURN과 같은 기능.

G. JOYSTICK

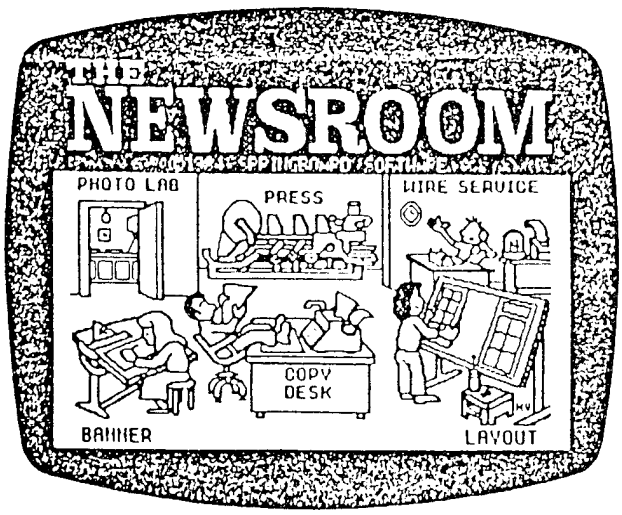
BUTTON을 눌러서 작업을 진행. 1회 또는, 2회 누르는 경우와 CURSOR를 바꾸는 방법 등은 단순하나 이에 익숙해야 한다.

2. PROGRAM사용법

A. 신문 규격



B. MENU



* PHOTO LAB : DISK2의 CLIP ART에 들어있는 그림을 선택·수정하거나, 다시 그리는 기능
* BANNER : 신문 첫페이지 상단의 표제를 만드는 기능
* COPY DESK : DATA DISK (PANEL)를 이용하여 그림·글등을 모으거나 글을 자어 원고를 만드는 기능
* LAYOUT : 모든 DATA DISK를 이용하여, 정해진 신문규격에 신문의 최종적인로 편집을 마무리하는 기능
* PRESS : PRINTER로 신문을 PRINT하는 기능
* WIRE SERVE : 모뎀과 전화를 이용하여 신문을 발수신하는 기능

C. ICON (모양) 별 기능설명

ICON은 각 화면의 좌측에 작업 화면에 따라서 각각 다르게 나타나나 그 기능은 같다.

Clip Art Disk의 선택

좌우 방향의 뒤집기

Graphic Tools 화면 선택

화면을 확대하여 수정하기

사라진 화면 (전부 또는 일부)의 복구

전체 화면 지우기

PHOTO LAB에서 SAVE할 화면범위 정하기

FONT 글자체 (영어) 선택

전체 화면 지우기

DATA DISK의
LOAD (CATALOG), SAVE하기

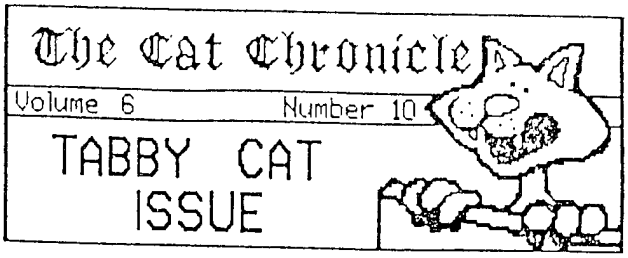
MENU MASTER PROGRAM DISK의
MAIN MENU로 복귀

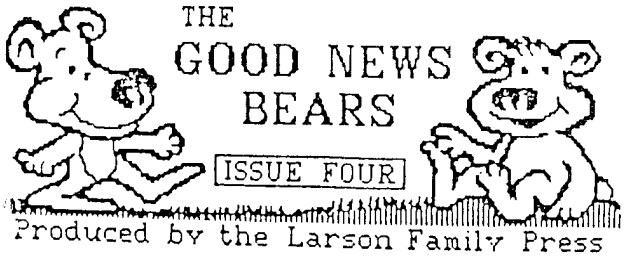
3. 작업 순서별 방법

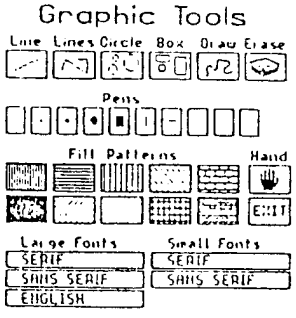
A. BANNER (표제작성)

* 특징 : 화면은 작업화면 전체의 1/3크기이며 가로로 길게 나타난다.

* CURSOR가 화면의 좌측 1/4 지점에서 자동으로 기능 화면으로 되돌아가게 되어 있으나 KEY를 사용하여 계속할 수 있다.







* 그림 배치 (CLIP ART)

사람모양 선택→DISK2의 그림을 BUTTON이나 ESC로 선택→DISK2의 SIDE를 바꿀때는 " NEW DISK "를 선택, 취소시에는 " CANCEL "을 선택

* BANNER화면에 여러개의 그림을 배치가능

* 그림이동 : 크레용 모양 선택→GRAPHIC TOOLS의 손바닥 모양 선택→EXIT

* 그림의 좌우 뒤집기 : 화살표 모양 선택
(원상복귀는 화살표나 OOPS선택)

* 글자 써넣기

크레용 모양 선택 : GRAPHIC TOOLS의 FONT (글자체) 선택→EXIT→원하는 위치에 CURSOR고정→KEY로 글자를 친다.

* 수정·삭제시 CTRL-R, I, J, K, M이나, RETURN, 〈 —, — 〉사용, carrige RETURN은 CTRL-R

* JOYSTICK으로 CURSOR를 고정시켰을때는 CTRL-M, RETURN만 사용 가능.

* 새로운 그림그리기

크레용 모양 선택→LINE, BOX등과 PEN을 동시에 선택→EXIT→그린다. (KEYBOARD는 ESC 사용)

* 무늬·색깔칠 하기

GRAPHIC TOOLS의 FILL PATTERNS선택→EXIT

* 그림·글자의 일부 수정·지우기

(1) 돋보기 모양 선택→사각 CURSOR를 수정부분에 고정→BUTTON, KEY로 수정

(2) GRAPHIC TOOLS의 ERASE와 PEN 선택→EXIT

∞ 수정 취소원 상복귀 : " CANCEL "선택

* OOPS : 마지막 그린 부분을 실수로 없앴을때 다시 나타내준다. 수정하기전의 상태로 돌아간다.

* 쓰레기통 모양 : 화면 전부 지우기

* SAVE : MENU로 돌아가기전에 작업 화면을 반드시 BANNER DATA DISK에 SAVE 해두어야 한다. (LAYOUT시에 사용)

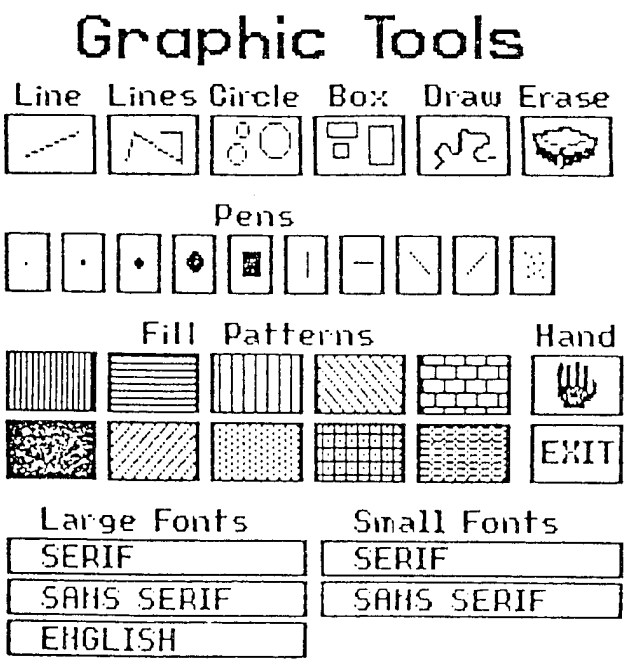
B. 사진작업 (PHOTO LAB)

* 특징 : 작업 방법은 BANNER와 같으나 편집 화면은 3배 크다. 카메라 모양이 추가된다.

* 그림에 대한 설명은 이 화면에서 완료하여야 한다. (COPY DESK에서는 불가능)

* 작업이 완료되면 전체 화면이 SAVE되는 것이 아니고 다음과 같은 절차를 거쳐야 한다.
카메라 모양 선택→CURSOR를 고무줄처럼 늘여서 SAVE할 부분을 포함한 후 BUTTON이나 ESC로 사진을 찍듯이 그림을 찍는다. 수정하려면 반복 선택한다.

* 여기에서 SAVE한 PHOTO DATA는 COPY DESK에서 PANEL DATA로 변환시키게 된다.
LAYOUT시에는 PAGE DATA에도 SAVE하게 된다.



C. COPY DESK

* 특징 : PHOTO LAB에서 만든 그림과 글자를 PANEL DATA로 변환시키는 곳으로, 여기에서 만든 PANEL은 PRINT될 때 일정한 크기로 찍혀져 나온다.

* SAVE : 완성된 화면을 PANEL DATA로 SAVE시킨후, 쓰레기통 모양을 선택하여 전부 지워버리고 두번째 화면을 만들어 다시 SAVE시켜 나간다. PANEL의 수는 신문의 크기에 따라서, 6-10개 정도 SAVE 해둔다. PANEL의 사각 테두리는 가상적이어서 PRINT될 때는 찍히지 않는다.

* CURSOR의 종류

기능화면 : 화살면 -- 기능선택

작업화면 : 손바닥 -- 그림선택, 이동, 교정

글자판 : 까만 사각형 -- 글자 쳐넣기

* 그림 옮겨놓기 (디스크 모양 선택)

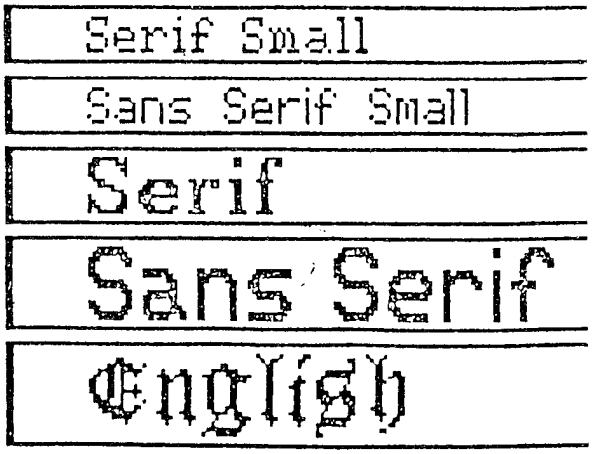
반드시 글자를 쳐넣기전에 PHOTO DATA DISK를 이용하여 옮겨야 하는데, DISK2 (CLIP ART)는 필요없다.

- DRIVE의 불이 꺼진 후 BUTTON, ESC를 누르면 그림이 나타난다. 그림의 일부를 없애려면 CURSOR로 그림을 집어서 왼쪽끝으로 끌어낸다.

* 글자 쳐넣기 (FONT)

여기에서는 그림과 글자의 혼합배치가 불가능하다. 즉 글자로만 기사를 작성하여야 한다.

- 대문자, 소문자 변환 : CTRL-C
- 글자 삭제 : CTRL-D
- 글자 삽입 : CURSOR를 삽입할 글자의 다음 글자, 첫자에 놓는다. (BANNER 에서의 EDIT와는 방법이 다름)



D. LAYOUT

* 특징 : BANNER와 PANEL을 배열하여 최종 편집하는 곳

* PANEL배열

- LAYOUT화면선택 (PAGE) - PANEL 한 칸 선택

- PANEL DATA DISK를 집어넣는다.
- BUTTON을 누르면 PANEL FILE 이름이 PANEL사각안에 나타나며 JOYSTICK나, KEY로 조정하면 위아래의 모든 FILE 을 볼 수 있다.
- FILE중 하나를 골라 BUTTON, KEY로 선택하면 FILE이름만 PANEL에 쓰여진다.
- 다른 DATA DISK를 바꾸기 위해서는 "NEW DISK "를 선택
- FILE을 선택 해놓지 않으면 PRINT할 때 그 PANEL은 빈칸으로 된다.

⊛ BANNER채우기

- PANEL채우는 방법과 같이 BANNER DATA DISK를 사용하여 BANNER FILE 하나를 BANNER칸에 배치한다.

⊛ SAVE

- BANNER한개와 PANEL전부를 채웠으면, 이것을 PAGE DATA DISK에 SAVE한다.
- DRIVE가 작동을 시작하면 모든 DATA DISK를 차례대로 불러내게 된다.
- 신문을 PRINT할 때에는 PAGE DATA DISK만 필요하다.
- PAGE DATA DISK한 면에 다 차면 다른 빈 DISK를 넣도록 지시한다.
- PAGE DATA의 변경
  LAYOUT MENU의 " LOAD PAGE FROM DISK "선택→변경할 PAGE FILE을 선택→변경할 BANNER나 PANEL칸을 선택→BANNER나 PANEL의 다른 FILE을 위와 같은 방법으로 선택→PAGE DATA DISK에 다시 SAVE한다.

*** 모든 DATA는 MENU로 돌아가기전에 SAVE한다.

E. PRINT

⊛ PRINT를 하게 되면 비로소 자신이 만든 신문을 볼 수 있다.

⊛ 컴퓨터와 연결되어 있는 PRINTER가 PRINT MENU화면의 상단에 표시되어 있는 것과 다르면 " CHANGE THE PRINTER SETUP "을 선택하여 재설정 (SETUP)해야 한다.

(1) SELET PRINTER

(2) AUTOMATIC LINEFEED ?

YES : 한줄에 겹쳐 찍는다. NO : double space로 찍는다. DEFAULT : 잘모를 경우에

(3) SELECT INTERFACE SLOT (보통 SLOT)

(4) SELECT INTERFACE CARD (APPLE PARALLEL PRINTR CARD가 대부분이며, APPLE Ⅱ C는 프로그램이 자동적으로 SERIAL PORT를 지정해 준다)

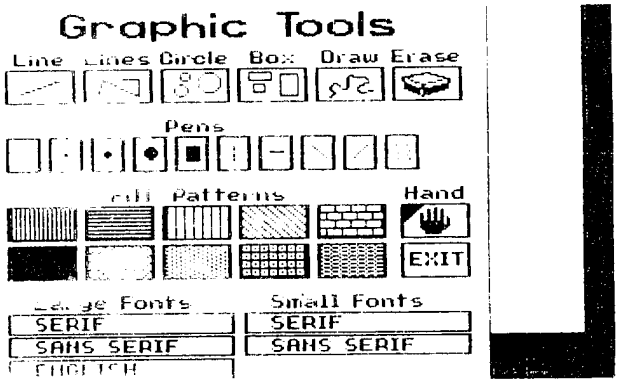
(5) SETUP작업이 끝나면 DRIVE가 SETUP한 내용을 PROGRAM MASTER DISK에 SAVE하게 된다. (PROTECT LABEL을 제거)

(6) 다시 PRINT MENU로 돌아와서 PRINT할 DATA를 선택한 후, 그 DATA DISK를 DRIVE에 넣는다.

(7) PRINT할 FILE하나를 선택

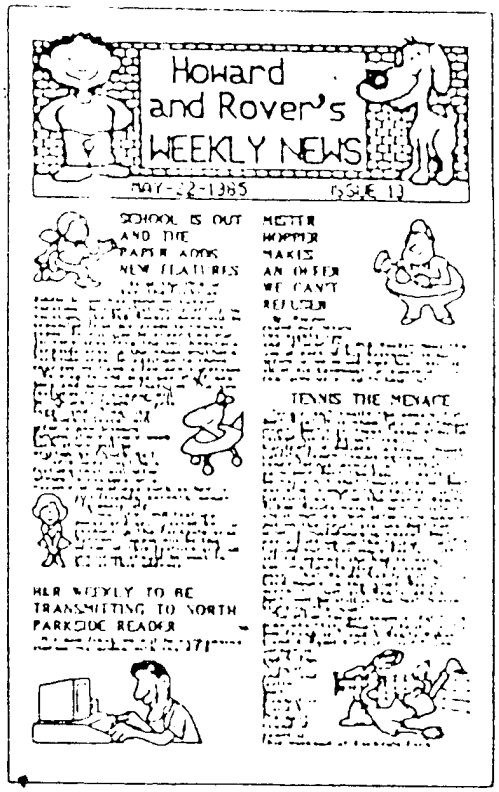
(8) 지시하는 용지 (letter , legal)을 PRINTER에 넣는다.

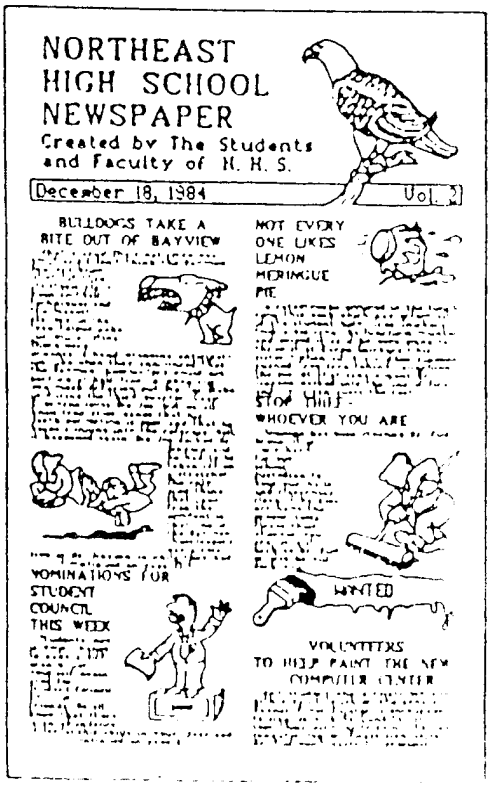
(9) PRINT시작

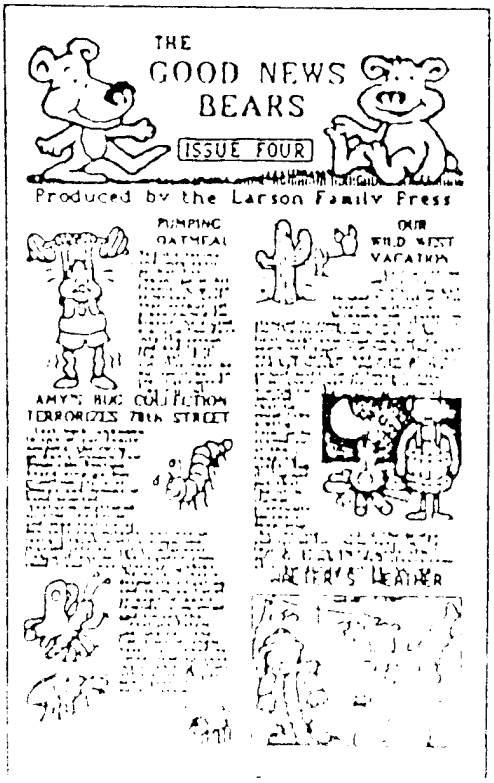


신문제작의 실제

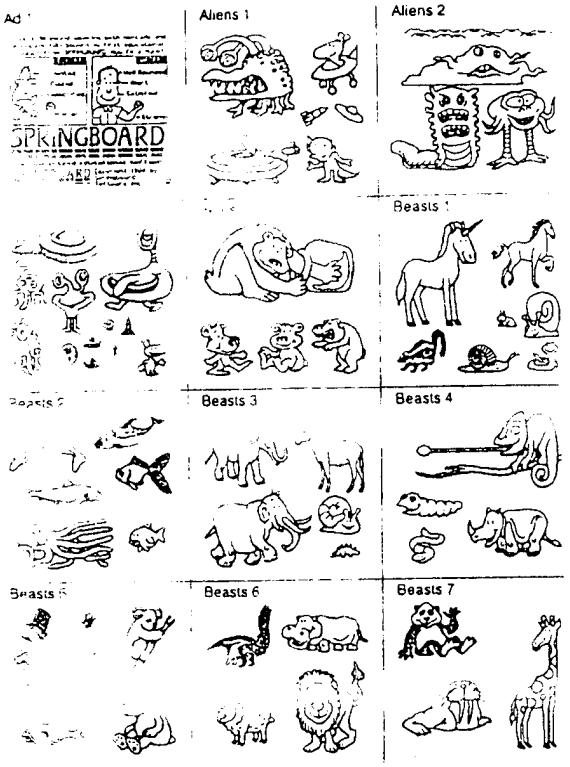
The Cat Chronicle
TABBY CAT ISSUE
BRAVE TABBY SAVES MASTER FROM MEAN AND VICIOUS SQUIRREL
DIAGRAM OF A TABBY CAT
THE TABBY CAT DIET
CAT FACTS #18
TABBY CAT KITTENS


Howard and Rover's WEEKLY NEWS
SCHOOL IS OUT AND THE PAPER ADDS NEW FEATURES
MESTER MOPPER MAKES AN OFFER WE CAN'T REFUSE
TENNIS THE MENACE
HER WEEKLY TO BE TRANSMITTING TO NORTH PARKSIDE READER

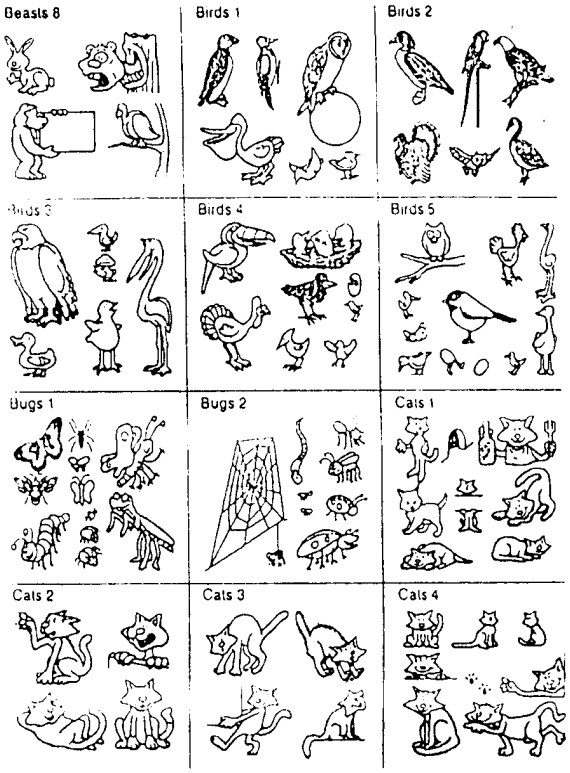

NORTHEAST HIGH SCHOOL NEWSPAPER
Created by The Students and Faculty of N. H. S.
December 18, 1984
BULLDOGS TAKE A BITE OUT OF BAYVIEW
NOT EVERY ONE LIKES LEMON MERINGUE PIE
NOMINATIONS FOR STUDENT COUNCIL THIS WEEK
WANTED
VOLUNTEERS TO HELP PAINT THE NEW COMPUTER CENTER


THE GOOD NEWS BEARS
ISSUE FOUR
Produced by the Larson Family Press
PUMPING OATMEAL
OUR WILD WEST VACATION
AMY'S BUG COLLECTION TERRORIZES 78th STREET

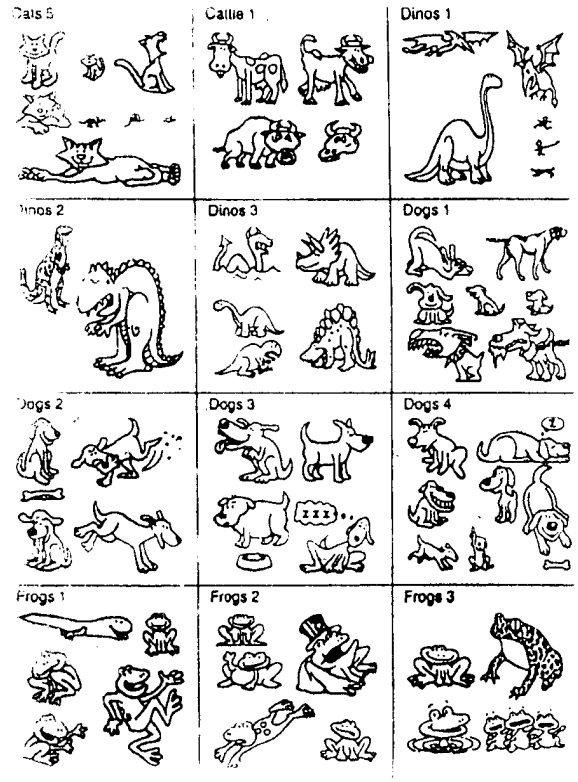
Clip Art A (side 1)



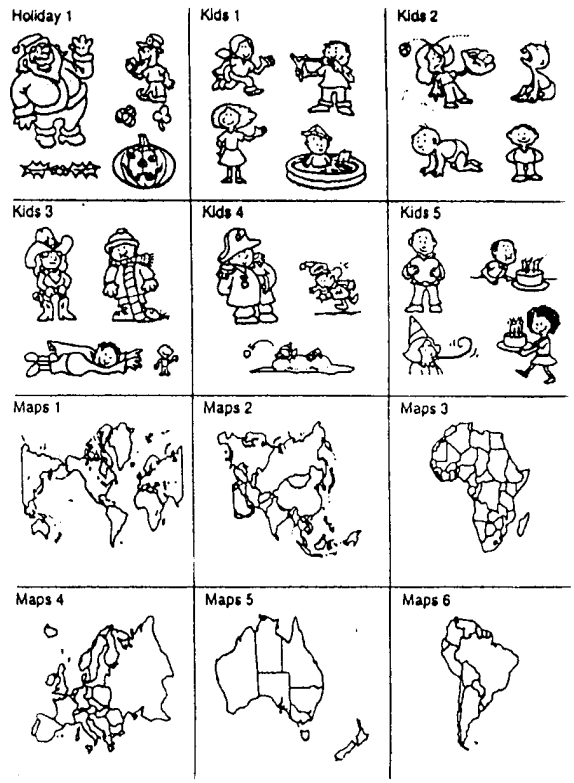
Clip Art A (side 1)



Clip Art A (side 1)



Clip Art A (side 1)



Clip Art A (side 1)

Maps 7

Maps 8

Maps 9

Maps 10

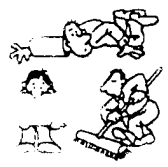
Maps 11

Maps 12

Men 1

Clip Art B (side 2)

Men 2



Men 3

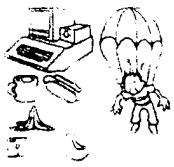
Men 4

Men 5

Misc 1

Misc 2

Misc 3



Misc 4

Misc 5

Misc 6

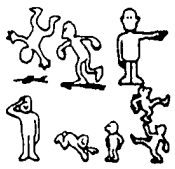
Misc

Penguin 1

Clip Art B (side 2)

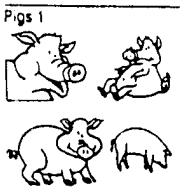
Penguin 2

People 1



People 2

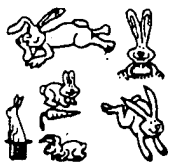
Pigs 1



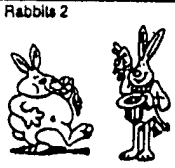
Pigs 2

Pigs 3

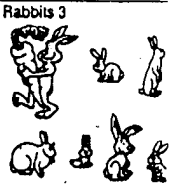
Rabbits 1



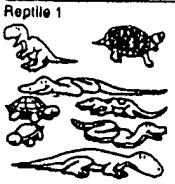
Rabbits 2



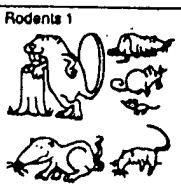
Rabbits 3



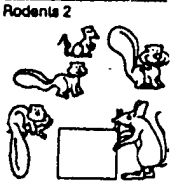
Reptile 1



Rodents 1



Rodents 2



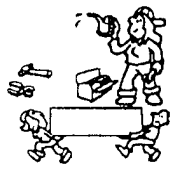
Clip Art B (side 2)

Words 2

Workers 1

Workers 2

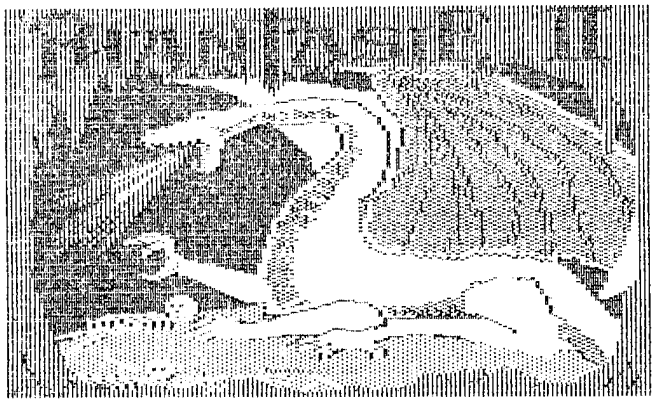
Workers 3



Workers 4

Workers 5

PHANTASIE (환상II)



목 차

톨리의 전설
모험가들의 특징
인종
계급(직업)
개인적인 특징
특징의 상호반응
도 시 들 : 출발(그리고 끝)
도시의 종류 :
도시의 종류 : 다른 선택 (Other Options)
모 험 :
황야여행
지하동굴 탐험
싸 움 :
난투극
사망자수와 이긴 점수
괴 물
마 술 :
마력 특징 설명
등급과 수준에 의한 마력
보 물 :
전투 시설
마력 있는 마시는 약
목 록 (두루마리)
더 많은 보물
재 청 (앙콜) : 계속할 수 있는 Saved Game : 특징을 자세히 설명함.
계속할 수 있는 Saved Games 특징 설명

톨리의 전설

한 모험가가 겔노의 섬에 도착하자 마자 그는 겔노의 외딴 도시에 들어 갔다. 한때 번창했던 상점들의 나빠지는 조건에 대하여 일이 뭔가 잘못되고 있다는 것이 명백 했다. 즉 이 상점이 용감한 사람은 돈을 많이 벌만한 장소라고 생각했다.

그 모험가는 지나가는 사람을 반가이 불렀다. "실례하지만 제가 이 도시에 대해서 뭔가 알려면 어디로 가야 합니까?" 그는 어깨 너머로 응큼한 눈으로 쳐다 보면서 퉁명스럽게 대답했다. "여관에 가서 톨리에게 물어 보시오."라고 말하고 그는 종종 걸음으로 사라졌다.

잠시후에 그 모험가는 연기가 자욱하고 어두 침침한 방안에 앉아있는 그 마을의 수다장이를 발견했다. 그는 모험가를 반갑게 맞이하고는 그에서 않을 것을 권했다. "나는 행운을 찾기 위해서 겔노에 왔읍니다. 이 도시의 이야기를 제게 해 주시겠읍니까?" "확실히 왜"라고 늙은 난장이가 말했다. 그는 부드러운 노래를 부르면서 그 이야기를 하기 전에 모험가가 한 조장의 술과 고기를 사줄것에 기대를 걸었다. "태초에 오직 별과 빛으로 가득 채워진 불모의 공간이 있었지요. 그리고 그것이 Astrul Plane라 불리웠지요." "이 공간에 제우스와 그의 신하들이 살 장소가 창조되었읍니다. 그곳 주위로 마법의 강 Styx가 흘렀고 그 장소를 올림픽 플레인이라 불렀읍니다. 그 후 그곳에서 지구와 다른 것들이 창조되었읍니다. 그리고 그것들을 물질 Plane 라 불렀읍니다." 모험가는 말을 가로채서 말했다. "나도 이미 지구가 어떻게 생겨났는지를 알고 있읍니다." 모험가의 얼굴에는 불쾌함과 불신의 빛이 영력했다." 나는 겔노에 대해서와 지금 무슨일이 일어나고 있는지를 알고 싶소. 내가 좋아하는 모험과 행운이 있읍니까?" "아!" 그는 활기차게 반문했다. "당신은 전에 검은 기사라는 악마에 대하여 이야기 들은 적이 있읍니까? 정말로 그들에 대해서는 많은 모험이 있읍니다." 톨리는 계속했다. "겔노의 섬은 산맥에 의해 두지역으로 나누어져 있읍니다. 서쪽은 인간과 약간의 탈

주한, 착한일과 질서를 위해 봉사하는 바다괴물과 도마뱀 인간이 사는 전통적인 영토입니다. 동쪽은 색다른 동물들이 살고 있읍니다. 용이나 난장이나 거인들이 살고 있지요. 이 지역들은 역사적으로 계속 전쟁을 벌려왔지요. 우리가 지금있는 이곳인 겔노는 서북쪽 모퉁이에 자리잡고 있읍니다." "검은 기사! 검은 기사들에 관하여 이야기 해 주시오." 모험가는 재차 말을 가로막으며 요구했다. 톨리는 소리질렀다. "참으시오" 그는 주먹으로 책상을 쳤다. "지금 말하지요!" "악마 마법사 니카데우스가 침공을 한 이래로 겔노섬은 무자비한 검은 기사들에 의해 폭동이 일이났고 시민들은 두려움과 공포속에서 떨면서 살았지요. 그들의 공포의 통치를 유지하기 위하여 검은 기사들은 이 마을 저 마을을 여행하면서 제물과 충성의 맹세를 요구했지요. 그들이 이런 여행을 하는 동안에 겔노 사람들은 어느 누구도 그들중의 한사람을 쳐부술 수가 없었읍니다."

"이들 악마에 걸린 사람은 누구나 돈도 바치고 죽음을 면치 못했지요. 더욱 더 나쁜 것은 그들에 반대하는 사람들로 부터 신의 노여움을 일으킨 것이지요. 어느 누구도 그런 위험을 받지 않았으니까요."

"검은 기사들을 쳐부수고 니카데모스를 파괴하는 것이 바로 나의 명예와 행운을 얻는데 필요한 문제지요." 모험가는 소리쳐 이야기 했다. "어디 가면 그들을 발견합니까?" "어느 누구도 니카데모스를 찾을 수는 없읍니다. 다만, 당신은 검은 기사들을 찾을 수 있을 것입니다." "당신이 겔노를 여행한다면 검은 기사들과 만날 수 있을 것입니다.

모험가는 말에 올라타면서 말했다. "나는 당장에 나를 따를 사람을 모을 것이오." "충고 몇마디 하겠소" 톨리는 이야기 했다. "당신이 이기는 곳은 어디에서나 새로운 검은 기사들이 길로 지역의 여러 곳에서 나타난다는 소문이 있을 것이오. 당신의 칼이 빠르길 빌면서 신의 은총이 깃드시기를!"

모험가들의 특징

각마을 조합에서 탄생될 수 있는 모험가들은 다양한 인종과 직업으로 등장한다. 더우기 각기 모험가들은 한세트의 부속물을 가지고 있다. 인종, 직업, 부속물들은 아래와 같은 인종에서 선발할 수 있다.

인 종

인종은 등장인물의 생리학적 종류를 말한다. 환타지에서 모험가들은 아래와 같은 인종에서 선발될 수 있다.

인간은 키가 5 ½～6 피트이며 가장 좋은 직업을 가질 수 있다.

(DWARVES)

난장이는 인간보다 아주 작다. 그들은 힘이 세고 강력한 체력을 가지고 있다.(그들은 지능이 낮은 대신에 힘이 세다.)

꼬마 요정은 (ELVES)인간보다 약간 작고 유연한 매력적인 인종이다. 그들은 인간 보다 빈틈이 없고 지식이 뛰어나지만 힘이 약하다.

작은 귀신(GNOMES)은 난장이와 비슷하나 조금 작다. 힘이세지는 않지만 매우 민첩하다.

소년(HALFLINGS)은 난장이 처럼 조그만 하지만 힘이 세지 않다. 소년은 정신적으로 강하지만 육체적으로는 약하다.

임의의 창조물(RANDOM CREATURES)은 일반적으로 인간이 싫어한다. 그래서 그들은 무거운 것을 들어올리는 훈련에 대한 보수를 지불해야 한다. 그들은 오직 도둑이나 용병이 될 수 있다. 당신이 RANDOM CREATURE를 뽑았을때 당신의 등장인물은 아래것 중에 하나가 선택될 것이다.

Gnolls은 매우 힘이 강하고 키가 크고 개의 얼굴을 한 인간인데 곱쓸곱쓸하고 황갈색 머리로 덮여있다.

Goblins은 매우 민첩하지만 포악한 것이다. 키는 약 4피드 정도이다. 그들은 커다란 이빨이 있으며 못된 심장도 가지고 있다.

Kobolds은 우락부락한 얼굴에 키가 2피트 정도로 난장이 타입이다. 그들은 힘이 약하다. 민첩하고 체질이 강하다.

Lizard man(도마뱀 인간)은 키가 7피트가 되며 인간과 비슷하나 파충류이다. 몸은 울퉁불퉁하며 싸울때 사용하는 힘이 센 꼬리와 비늘과 두 갈래로 된 혀를 가지고 있다. 그들은 작은 귀신처럼 힘이 세나 명랑하지 않고 수영을 아주 잘한다.

Minotaurs는 인간과 같은 생김새이나 황소 머리와

꼬리가 달렸다. 그들은 힘이 세다.

OGRES는 8피트 키의 포악한 유사 인간이다. 매부리코와 불쑥나온 턱이 있다. 힘이 가장 세나 가장 머리가 둔한 인종이다.

ORCS는 포악한 goblin 타입이며 그들은 힘이세고 좋은 체격을 가지고 있다.

Pixies는 키가 2피트 정도이고 뾰족한 귀와 날을 수 있는 날개가 있다. 민첩성과 지능이 높다.

Sprites는 예쁘고 친절하며 아름다운 종류이다.그들은 힘이 약하고 민첩성은 뛰어나기 때문에 전사로 써는 못쓰고 도둑으로 쓰인다.

Trolls은 짙은 녹색 피부를 가진 키가 7피트나 되는 것이다. 힘은 세나 둔하다.

종류(Professions)

종류는 모험가의 직업과 계급을 말한다. 당신은 6등급으로 부터 선택할 수 있다.

전사(FIGHTERS)는 전투에 가장 적합하다. 인간과 난장이 그리고 임의의 창조물이 좋은 전사이다.

수사(MONKS)는 전투 능력이 보통이나 전투의 상황을 잘 알고 도둑질을 잘 한다. 인간과 꼬마 요정이다.

사제(PRIESTS)는 전투에 적합하나 방어와 전쟁을 중지시키는 일을 한다. 인간이 좋은 사제이다.

방랑자(RANGERS)는 전투에 적합하다. 그러나 전쟁을 중지시키는 것을 잘 알고 있다. 인간과 난장이가 좋은 방랑자이다.

도둑(THIEVES)은 함정과 잠그는 기술, 정보를 숨기는데 적합하다. 그러나 전투에는 약간 이용할뿐이다. 그들의 전투 능력은 그들이 훔친것으로 괴물을 쳐 부술수 있다. Hobbits(작은 귀신)과 gnome, random cre가 도둑에 적합하게 만들어졌다.

마법사(WIZARDS)는 주문을 잘 쓴다. 백병전에 약하지만 그들은 공격 주문을 많이 알고 있다. 그리고 괴물과 싸우는데 중요하다. 인간과 난장이가 적당하다.

개별적 특징

새로운 모험과 분류가 선택된 후에 프로그램에 의해 5가지 특징이 정해진다. 각각의 특질의 가치는 3 – 22에 걸쳐 있다. 그리고 점수의 평균은 등장인물의 인종과 등급이 좌우된다. 각각의 특질은 다른 능력을 가지고 있다.

STRENGTH(STR: 힘)은 육체적인 힘을 말하며 그것은 백병전을 하는데 결정적인 역할을 한다. 전사는 고도의 전투 무기를 다루는데 있어서 많은 힘이 필요하다.

INTELLIGENCE(INT: 지식)은 주문을 배우고 쓰는데 필요한 정신적인 힘이다. 마법사, 사제 수사는 높은 지능을 가지고 있어야 한다.

DEXTERITY(DEX: 민첩성)은 무기를 다루고 마법을 쓰는데에 있어서 육체적인 능력을 말한다. 특히 괴물의 공격을 피하는데 필요하다. 각자 가진 사람은 좋은 민첩성을 필요로 하며 특히 전사와 마법을 쓰는 사람에겐 더욱 필요하다.

CONSTITUTION(CON: 생명력)은 등장 인물의 인내력을 말하며 그것은 등장 인물이 얻을 수 있는 ENCOUNTERS (점수)에 영향을 미친다.

CHARISMA(CHA: 천부의 재능)은 천부의 재능및 신의 은총을 의미한다. 등장인물의 카리스마는 훈련을 받고 마술을 부리는데 영향을 준다.

특질의 상호 작용

등장인물의 인종과 등급은 개인의 특질에 영향을 준다. 각각의 특질은 3 – 22 까지의 가치가 있다. 아래의 챠-트가 그것이다. 이 특질은 다른 것과 어떻게 작용하는 가를 나타낸다.

Maximum Value for Attributes by Race

	STR	INT	DEX	CON	CHA
Human	18	18	18	18	18
Dwarf	20	17	17	19	17
Elf	17	19	19	17	18
Gnome	19	17	18	19	17
Halfling	16	18	20	18	17
Gnoll	20	13	17	21	11
Goblin	17	14	18	17	11
Kobold	17	15	19	19	13
Lizard	19	14	17	18	13
Minotaur	20	14	16	19	12
Ogre	21	14	16	19	13
Orc	19	16	17	18	14
Pixie	16	18	21	16	17
Sprite	16	18	22	16	17
Troll	22	13	15	20	12

Attribute Modifiers by Class

	STR	INT	DEX	CON	CHA
Fighter	12	8	11	10	9
Mage	8	12	9	10	10
Priest	10	12	10	10	10
Ranger	10	9	10	10	11
Thief	9	10	12	10	9
Wizard	8	13	9	10	11

TOWNS (마을)

시작과 끝.

처음 메뉴에서 "1-START IN PELNOR"을 선택한 후에 당신은 펠노, 즉 겔노의 11마을중이 한곳에 들어갈 수 있다. 당신은 탐험에 참가할 용감한 모험가들을 이곳에서 모을 수 있다. 즉, 전투장비를 사고,후련을 하고.그리고 마술을 부리고, 휴식하고 당신 자신을 새롭게하는 곳이다. 돈 문제를 주의 하시오. 이 모든것이 매일의 생활과 관계가 있다.겔노 각각의 마을은 괴물로 부터 안전을 제공하며 즐거움을 준다.

겔노의 사람들은 어디서나 같은 예의를 가지고 있으며 그들은 그들의 이름과 숫자에 의해 규정되어 있다. 펠노(Pelnor)는 제 1마을이다.

게임 힌트 : 게임은 항상 한마음에서 시작하고 끝이 난다.

마을 메뉴는 명령에 두 가지 형태가 있다. : 갈 장소와 할 일

TOWN MENU : GO TO

맨 위의 메뉴는 당신에게 마을 벽들 안의 여러가지 장소를 제공하는 명령이다.

Key Place

A:Armory M:Mystic B : Bank

G: Guild N : Inn L : Rode out of town

새 게임을 하는 사람이 방문할 최초의 장소는 Guild이며 그곳에서 당신은 모험가 모두를 모을 수 있다. (ADVENTURES' CHARACTERISTICS 부문을 보시오.)

G)UILD는 등장 인물들이 모이고 일행을 형성할 수 있는 곳이다. 37명보다 많은 등장인물을 모을 수 있다. 그러나 한 일행은 6명을 넘을 수 없다.

GUILD MEMBERS명령은 새 모험가를 구성할 때나 그들을 일행으로 추가 시킬때 사용되곤 한다.

Key Result

L 겔노에 있는 Guild일행의 리스트

P Guild일행중 한명을 추방한다.

N 새로운 Guild일행을 구성한다.

R 새로운 Guild일행의 이름을 정한다.

A 일행의 새로운 Guild일행을 추가한다.

N)EW MEMBERS (새 구성원)은 한번에 한명만 구성될 수 있으므로 주의 깊게 선택해야 한다. 당신은 가장 적합한 인종과 등급의 혼합을 알 수 있다. (ADVENTURES' CHARACTERISTICS 부분을보시오)

먼저 적당한 숫자를 쳐서 새 구성원을 선택하고 등급을 선택하시오.

게임 힌트 : 아래의 명부는 첫번째 일행으로 여겨진 것이다.

2. Spellcasters(wizards, monks) - humans or elves
1. Healer(priet, ranger)-human or dwarf
1. Thiefly type(thief, monk) - gnome, halfling, or random creature
2. Combatants(fighters, rangers)-humans, dwarves, or random creature

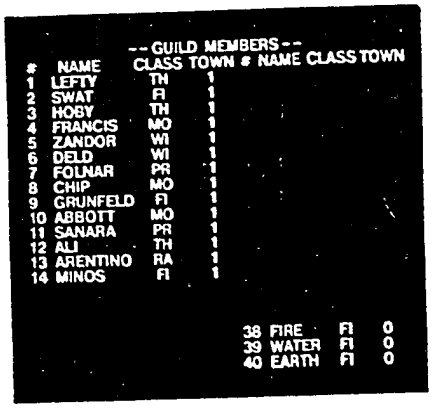
당신이 한번 등장인물을 위해 인종과 등급을 선택한다면 그 프로그램은 개별특질에 숫자 가치를 신호로 할것이다. 만약 당신이 특질이 채택되었다는 것을 안다면 (hit Y or N) 당신은 등장인물의 이름을 타이프 칠 것이다.

다음, 새로운 등장인물에 대한 전체통계 목록이 화면에 나타날 것이다.

당신이 화면에 나타난 것에 대하여 연구를 끝마쳤을때 Guild Menu를 되돌리기 위하여 Space Bar를 치시요.

게임 힌트 : 한번 확정되면 모험가는 전투에서나, 마법을 쓸 때나, 훈련을 받을 수 없다. 그들과 한 일행이 합쳐질때까지 그들은 마을의 다른 일행으로 떠날 수 없다.

L)IST MEMBERS는 당신에게 아래와 같은 표를 보여준다.



이 목록은 겔노의 Guild의 구성원들인데 각각 등장인물의 Guild번호, 이름, 등급 그리고 현재 거주지 (Pelnor는 첫번째 마을이다.)가 나타난다.

마지막세 등장물(불, 물, 지구)들은 마법을 하는 사람들이 전투에서 사용할 것이다. 그들은 전사들이며 Guild의 일행이며 그들은 Town # 0(Material Plane에서 발견되지 않은)에서 살고 있다.

게임 힌트 : 각각 등장인물(요소) Guild번호를 기록하는 것을 항상 확실히 하시오.

그들 일행이 추가 될때나 후에 게임을 계속할 때 숫자(번호)를 요구하지, 이름을 요구하지는 않는다. (ENCORE Continuing Saved Games을 보시오.)

목록이 끝났을 때 Guild Menu로 가기 위해 Space Bar를 치시오.

A)DD MEMBERS (추가 구성원)은 당신이 일행에 추가하고 싶어하는 Guild번호이다. 한 일행은 6명으로 구성된다. 일행의 구성원은 프로그램에 즉시 나타난다.

게임 힌트 : 만약 다음 모험에 SUMMON ELEMENTAL (호출 요소 주문)을 사용할 계획이라면 당신이 Guild에 있는 일행에 요소를 추가시켜야 한다.

R)ENAME MEMBERS (이름 다시 붙이기)는 당신이 | Guild구성원에 새로운 이름을 주는 것이다. 등장인물은 그들이 한 일행의 구성원일때는 다시 이름이 붙여지지 않는다. 일행 구성원은 선택시 일행에 추가되는 등장인물에 의해서만 사용될 수 있다.

Key Result

S 새로운 주문을 배움

T 다음 수준을 위해 훈련함.

D Guild에 구성원 한명을 떨어뜨림

S)PELLS (주문)은 당신에게 등장 인물이 어떤 새로운 주문을 배울 수 있는 가를 말해주며 얼마나 많은 주문을 쓸 수 있는가를 가르쳐 준다. 주문은 그것이 이름이 아니라 그 번호에 의해서 규정된다. (MAGIC-부분을 보시오.) 만약 사용 가능한것이 주문을 한 후 숫자가 없다면, 이번에는 새로운 주문을 배울 수 없다.

T)RANING (훈련)은 등장 인물이 그 수준에 도달하기 위한 가장 효과적인 방법이다. 당신이 훈련 지역에 들어갔을 때 점수가 얼마나 많은 경험을 필요로 하며 훈련을 얼마나 많이 받아야 하는지를 알게 될것이다.

게임 힌트 : 등장인물은 새로운 주문을 배우거나 훈련을 하는 것에 대해 지불한 금조각(GP)을 운반해야 한다. 새 일행 구성원과 함께 이것은 은행에 가고 후퇴를 하고 되돌아 가는 것을 의미한다.

D)ROP FROM PARTY는 일행으로 부터 한 등장인물을 제거하여 Guild로 되돌려 보내는 것을 말한다.

E)XIT GUILD는 당신이 E자를 쳤을때 Town menu로 되돌아가는 것을 말한다.

B)ANK는 각각 모험가들의 거래 계정을 가지고 있으며 모든 겔노 마을에 지점이 있다. 돈거래는 이들 지역에서 만이 이루어질 수 있다. 그들이 단합되었을 때 등장인물에게 배당된 모든 금들을 그들의 거래 계정에 자동적으로 예치된다. 병기고에 있는 장비를 사거나 마법을 배우는 수업료를 내기전에 금은 은행으로 철수시킬 필요가 있다. 등장인물은 여러방면에서 지출할 수 있게 꺼내써야 한다. 즉 숙박료나 매수할 때, 그리고 지하 토굴에서 물건을 살때 필요하다. 이들 각각에는 약 250 GP가 지불된다. 은행에 들어갈 때 일행이 가지고 다니는 많은 양의 금이 화면에 나타날 것이다. (만약 일행이 바로 구성되었다면 금은 없다.)

아래와 같은 선택권이 주어진다.

Key Result

W　　금의 인출
D　　금의 예치
E　　유 출

W)ITHDRAW GOLD PIECES는 일행 구성원이 그들의 계정으로 부터 금을 인출하는 것을 말한다. 한번 인출하면 금은 공동 투자되며 일행에 의해 운반된다. 일행의 종합 금괘수는 인출한 후에 나타난다. 한 일행은 65,000 GPS까지 운반할 수 있다.

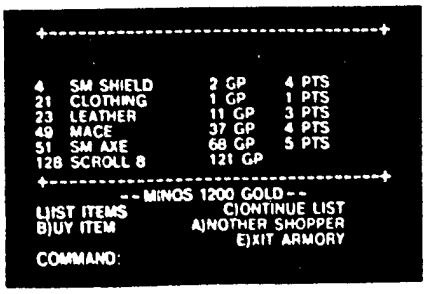
D)EPOSIT CARRIED GOLD는 일행의 금을 각기 개인에게 분배하여 적당한 개인의 계정에 예금되는 것을 의미한다. 먼저 당신은 각 일행에서 얼마나 많은 금이(1,2 또는 3) 배당되는가 의문을 갖게 될 것이다. 즉시 각지의 계정에 예금된 금의 수가 화면에 나타날 것이다. 한 사람의 등장 인물에게 해당된 은행계정은 최고 65,000 GRs가 된다.

E)XIT BANK는 당신을 마을 메뉴로 되돌아가게 한다.

A)RMORY (병기고)는 무기, 갑옷과 투구, 방패, 두루마리, 마법약, 치료약, (이것들은 주어진 때에 목록으로 나타나는 것)을 팔고 있다. 병기 판매인은 모험가들이 여행하는 동안 찾아낸 보물을 가지고 마을에 들어와서 있는 동안 그들의 재산을 산다. 그것들은 가게에 진열되어 약간 더 비싼가격으로 판다.

게임 힌트 : 병기고에서 찾아볼 수 있는 반지와 두루마리 그리고 다른 보물들은 앞으로의 방문객을 위해 진열될 것이다. 그러니 전쟁무기와 방문객들 사이에서 나타났다, 사라졌다 할것이다.

당신이 병기고에 들어갔을 때 누가 물건을 살것인가를 당신에게 물어볼 것이다. 등장인물의 번호를 제시하시오. 재산목록에 ㄴ자를 두드리시오. 그러면 아래와 같이 전개될 것이다.



첫번째 줄에 있는 번호는 당신이 물건을 살때 사용되는 항목이다. 세번째 줄에는 가격이 나타난다. 그리고 네번째 줄에는 전투장비의 점수가 나타난다. (그 항목이 할 수 있는, 각각의 명령이 의미하는 것은 아래와 같다.)

Key	Result
L	상점에서 현재 파는 항목의 리스트
C	그 항목 리스트가 계속 반복된다.
B	등장 인물이 물건을 사고 있음.
A	다른 구성원이 물건 사는 것이 허락됨.
E	일행이 마을 메뉴로 되돌아 감.

당신이 만약 전달문을 가지고 있다면 그것을 구매할 수 없다. 그것은 아직 상품 목록에 나타난다 할지라도 그 물건을 사거나 할 돈이 없다는 것을 의미한다.

게임 힌트 : 등장인물은 오직 한번에 한무기, 병기, 그리고 창과 방패만을 사용할 수 있다. 그리고 그것을 잃어 버리거나 도둑 맞을 수 없다. 만약 등장 인물이 새 물자를 사거나 찾는다면 그것은 이미 소유한 것보다 더 높은 점수를 얻을 수 없다. 전쟁물자가 무엇이건 간에 등장인물은 그것을 사용할 힘(STR)을 충분히 가지고 있어야 한다. 만약 전쟁물자가 현재 산 사람에게 너무 강하다면 그 항목은 UNUSABLE (사용할 수 없음)으로 나타날 것이다.

M)YSTIC는 그 일행에 초과 점수를 준다. 그래서 당신은 힘을 강화할 수 있다.

끝이나면 Space bar를 두드리시오.

I)NN은 등장인물이 점수를 얻는 곳이며 마법을 최대한의 한계를 저축하는 곳이다. 마을에 위치한 여인숙은 자유롭게 머무를 수 있으며 2주일 정도 머무를 수 있다. 추가해서 독립적인 여인숙은 겔노의 섬 전역에 있고 그들은 한번 머무르는데 250Gs (세금포함)를 지불한다.

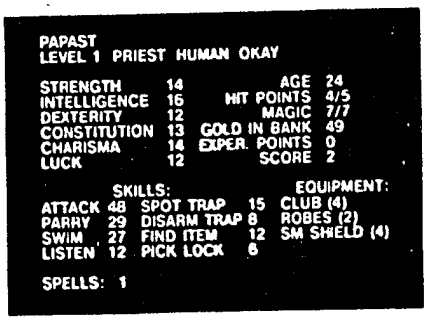
게임 힌트 : 모험하는 동안 마법을 쓰는 등장 인물들은 그들의 최소한도 마법은 여인숙에 머물은 후에 증가한다는 것을 알것이다.

L)EAVE TOWN은 마을 밖의 릴로 나가는 것이

다. (ADVENTURES 부분을 보시오) 마을에서 여러 분야의 상인들이 오가는 것 이외에 등장인물은 마을 메뉴의 적은 몫이 보여질 행동을 실행할 수 있다.

Key	Result
C	마술을 씀
U	등장인물이 가지고 다니는 항목을 사용함.
D	(모험한 후에) 항목들을 분배하거나 팜.
I	일행 구성원의 상태를 예상함.
S	게임을 지킨다.

I)NSPECT PARTY MEMBERS는 일행이 등장인물을 위해 현재 통계 상황을 부여한다. 당신이 예상하는 등장인물의 번호를 물어 볼때, 당신은 아래와 같이 화면에 나타난 것을 볼 수 있다.



첫번째 두줄에는 등장 인물의 이름, 수준, 등급, 인종 그리고 건강 상태가 나타난다.

INDIVIDUAL ATTBIBUTES는 첫번째 행운(임의로 지정된 8-13 까지의 점수 가치)과 함께 표시되어 있다. 이러한 것은 어떤 과제를 어떻게 실행하느냐를 정한다.(충분한 설명은 ADVENTURES' CHARACTERISTICS 부분을 보시오.)

AGE (나이)는 그들이 만년에 도착할때 처럼 등장인물의 특질에 영향을 주며 시작한다. 각 인종은 서로 다른 수명을 가지고 있다. : 요정은 3000년 정도 살고 난장이와 작은 귀신(dwarves)는 약 200년 정도 살며 인간은 약 80년 정도 그리고 다른 것들은 약 40-50년 정도 산다.

히트 점수는 등장 인물이 죽기 전에 지탱할 수 있는 손해의 양을 나타낸다. 그 히트점수 이후의 숫자는 등장인물이 가지고 있는 전체 히트 점수를 말하며 그 히트 점수 이전의 숫자는 현재의 상태를 나타낸다.(등장 인물이 손해를 입으면 숫자는 내려가고 손해를 치료하거나 휴식을 취할때는 다시 올라갈 것이다.) 등장 인물의 히트 점수가 0이 되면 그는 죽는다.

MAGIC은 마법을 쓰는데 점수를 나타낸다. 그리고 다른 마법 주문은 마법 점수와 다르게 사용 된다. 매직 점수 후의 숫자는 등장 인물의 종합 점수를 나타내며 전의 점수는 나머지 숫자를 나타낸다. (그 점수는 등장 인물이 마법주문을 사용할 때마다 줄어들고 휴식을 취할때나 마법의 약을 복용한 후에는 다시 올라간다.)

GOLD IN BANK는 등장인물이 가지고 있는 금의 양을 나타내거나 은행에 예치된 금의 양을 나타낸다. 그것은 현재 일행이 가지고 다니는 금의 양을 포함한 것은 아니다. 모든 등장인물은 256 GP를 가지고 시작한다.

EXPER.POINTS는 등장인물이 가진 경험의 양을 말한다. 경험 점수는 괴물을 죽임으로써 얻을수 있으며 그것은 등장인물의 수준을 결정한다. 그것은 차례차례 최대 히트점수 매직 최대치, 배울수 있는 주문의 갯수를 결정한다.

SCORE는 등장인물의 일반적인 게임의 힘을 나타낸다.

SKILLS는 공격(전투에서 적을 쳐부수는)을 피함. (전투에서 당신에게 의존되는) 수명능력, 괴물 소리를 들으며 귀를 기울임. 지하감옥에 함정을 배치함. 덫을 제거함. 보물을 찾음, 자물쇠를 찾는 것을 포함한다. 그 숫자는 이러한 행동등을 어느정도 성공적으로 수행했는가를 %로 나타낸다. 즉 ATTACK 48은 괴물을 공격하는데 48%정도를 성공적으로 수행한 것을 의미한다.

EQUIPMENT는 무기(곤봉), 갑옷과 방패(의복) 등이다. 전투후의 항목 숫자는 그것들의 가치를 점수로 나타낸다. 숫자는 더 높은 것은 더 효과적인 항목이다. 다른 항목을 선택하고 병기고에 샀을 때 그것들은 여기에 기록된다. 게임을 하는 사람은 한번에 9가지 항목만을 이동할 수 있다.

SPELLS:는 등장인물이 배운 주문의 주문 번호를 부여한다. 예를들어 1은 치료 1이다. (MAGIC 부분을 보시오.)

등장인물의 통계를 다 조사해 본 후에 TOWN MENU로 돌아가기 위해 Space Bar 를 두드리시오.

C)AST SPELL은 오직 마을에서 허용된 일련의 주문만을 사용할 수 있다.

U)SE ITEM은 모험가가 가지고 갈 수 있는 항목 즉, 두루마리를 읽거나, 마법 또는 치료약을 사용하는데 사용할 수 있다. 등장인물의 번호가 주어진 후에 그 항목의 목록이 나타난다. 그리고 당신은 그것중의 하나를 선택할 수 있다.

게임힌트 : 두루마리는 오직 마을에서만이 사용할 수 있다.

D)ISTRIBUTE AND SELL ITEM은 일행들이 그들의 장비(일행이 시작할때 가지고 있던 오래된 항목과 그들이 모험하는 동안 사거나 찾아낸 새로운 항목들)들을 모으고 그것들을 일행에게 분배하거나 병기고를 파는 것을 말한다. 일행에 의해 이동되는 항목은 등장 인물이 한번 사용할 수 있는 것들과 함께 전개될 것이다. 항목들은 가장 좋은 것부터 나쁜것까지 즉,마법적인것 부터 아닌것까지 나타낸다.

게임힌트 : 당신이 항목들을 분배하고 팔기전에 그리고 Save Game 전에 이것을 행할때 모든 일행이 확실한가를 확인하시오. 각각 일행의 구성원은 한번에 5가지 항목을 운반할 수 있다는 것을 기억해 두시오.

S)AVE GAME은 항상 마을에서 실행되어야 한다. 당신이 보유하고 등장인물의 번호를 확실히 확인 하시오. 왜냐하면, 당신이 다시 시작하기 전에 그것들을 사용할 필요가 있기 때문이다. (ENCORE를 보시오.)

모 험

당신의 모험은 지금 시작된다. 당신은 공포의 겔노섬을 횡단하고 지하동굴을 둘, 셋 여행할 것이다. 행운을 빈다.

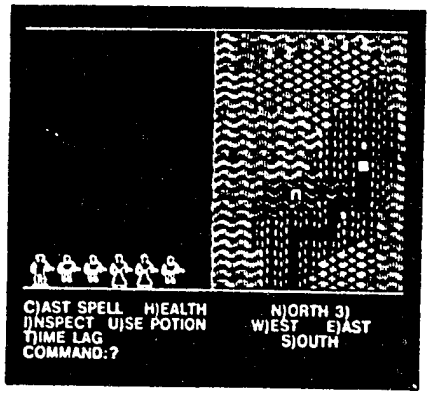
전달문이 때때로 나타날 것이다. 처음 읽는 것은 A TOWN ENTER ? 그것은 Yes/No. 대답을 요구한다. (Y/N을 치시오.) 다른 응답을 필요로 하는 전달문을 위하여 처음 문자를 치거나 적당한 번호를 치시오. 예를 들어 이 전달문이 화면에 나타날 것이다.

THIEF STOP A TRAP
D)ISARM OR L)EAVE

무장해제를 위해선 D를 누르고 떠나는 것을 위해선 L을 누르시오. (만약 당신이 덫을 제거할 것을선택한다면 누가 그것을 할것인가를 당신에게 질문할 것이다. 등장인물의 일행번호를 치시오.) 만약 전달문이 요구하는 응답이 없다면 그것을 지우기 위해 RETURN을 치시오.

황야여행

당신의 일행이 마을을 떠나서 황야에 들어 섰을때 당신 앞에 그 지역의 지도가 화면에 나타날 것이다. 또한 일행 구성원의 구림과 명령선택의 목록도 나타난다.



명령은 아래와 같다.

Key	Result
C	주문을 쓰다.
H	각각 일행 구성원의 건강이 나타나다.
I	그 일행과 각 구성원을 조사하다.
U	마법이 있는 약을 사용할 것을 허락한다.
T	속도와 소리를 변경한다.
3	ONE SQUARE* 북쪽으로 이동
N	〃 〃
E	〃 동쪽으로 이동
S	〃 남쪽으로 이동
W	〃 서쪽으로 이동

*이동은 북쪽으로 3명령으로 더 편리하게 만들었다. 키보드에서 3-E-S-W의 다이아몬드 형태를 이용하시오.

C)AST SPELL은 오직 전투가 아닐때 작용한다. (MAGIC부분을 보시오.)

H)EALTH는 각각 일행 구성원을 위해 히트점수와 마법 점수를 나타낸다.

I)NSPECT는 그 은행이 전체 점수와 각 일행 구성원이 가지고 다니는 통계점수와 항목들 그리고 새롭게 획득한 항목들을 나타낸다.

U)SE POTION은 등장인물이 그 자신이나 일행에게 마법약이나 치료약을 쓰도록 해 준다. 누가 그 약을 사용할 것인가가 질문 되었을 때 등장인물의 번호를 주입 하시오.

그때 등장인물의 약의 목록이 나타날 것이다. 약을 골라 그것을 받을 등장 인물의 번호를 타자 하시오.

T)IME LAG는 당신이 행동하는데 속도를 높이거나 줄이는데 사용한다. 0－9사이의 번호를 고르시오.(0은 가장 빠르고 9는 가장 느리다.)만약 소리를 원하는 것을 질문 받으면 Y／N로 대답하시오.

MAP은 16 부분으로 나누어져 있다. 만약 당신 일행이 지도의 한쪽 모퉁이로 간다면 다음 부분이 나타날 것이다.

CROSSING WATER, 강이거나 호수 이거나 그 일행은 수영을 하거나 다리를 건너야 한다. 수영을 못하는 등장 인물은 손해를 입을 것이다.(그들의 히트 점수가 준다.)

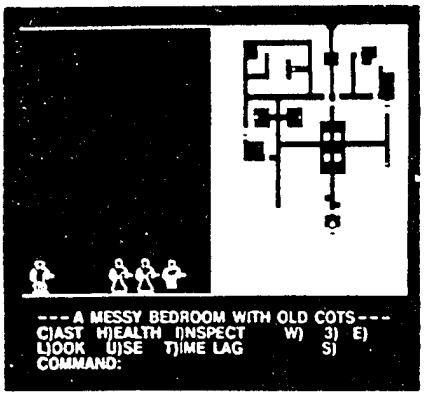
INNS는 겔노의 섬에 퍼져 있다. 이들 독립 여인숙에 단 2주간만 머물러도 세금을 포함해서 250 GPS를 지불해야 한다. 마을의 여인숙과 같이 그들은 각각 등장인물의 마법과 히트 점수를 저축할 수 있다. 때때로 그들은 주문을 쓰는 사람의 최대 마법점수를 증가 시킬수 있다.

지하동굴설명

일행이 지하동굴 가까이 있을때 당신이 들어갈 것인가 대해 질문을 받을 것이다. Y／N으로 대답하시오. 만약 들어간다면 당신의 디스크가 뒤집어졌는지를 질문 받을 것이다. 그래서 지하동굴 프로 그램은 컴퓨터에 다시 넣게 될 수 있다.

한번 넣게되면 프로그램은 당신이 떠날것인가를 질문한다. Y／N로 대답하시오. 그 일행이 지하동굴에 들어갔을때 황야지도가 동굴지도로 대체될 것이다.

각 지역을 일행이 통과 할때 나타나는 것들은 아래와 같다.



= party　= room

= item　= corridor

= column　= door

명령 부분은 새로운 선택을 지시한다.
key Result
L 더 넓은 지역을 보시오.

L)OOK은 당신이 다른 방법으로 할 수 있는 것보다 더 큰 지역을 볼 수 있게 한다. 그러나 당신이 이 명령에 의해 볼 수 있는 지역보다 더 큰 방을 볼 수도 있다.

기술은 그 일행들이 문에 접근했을때 일행 구성원에 의해 자동적으로 사용된다.

만약 그들이 괴물들의 소리를 듣는다면, 메세지가 보여지며 당신은 되돌아 갈 수 있는 선택권을 갖게 된다.

PICK LOCK, FIND ITEM, STOP TRAP 들은 모두 적당한 시기에 자동적으로 시도되는 것이다. 성공여부는 이들 과제를 수행하는 일행 구성원에 좌우된다. DISARM TRAP은 함정이 발견되었을때에 할 수 있는 선택권이다. 만약 당신이 함정을 제거하기를 원한다면 당신에게 그것을 누가 행할 것인가를 물어 볼 것이다. 그럴때에 등장인물의 구성원 번호를 주시오.(일반적으로 도둑은 함정을 제거하는 기술이 아주 좋다.)

LEAVING THE DUNGEON은 그 일행이 들어갈때 사용되던 그문을 통하여 행해진다. 지하 동굴을 떠날때에 당신이 현재 상황에 도움을 받기를 원한다면 Y나 N을 두드리시오.

게임힌트 : 당신이 두번째 시도를 위해 지하 동굴에

다. melee의 끝에서 당신의 일행이 갈 다음의 melee를 선택할 수 있다. 그 행동은 괴물들이 모두 죽거나 도망가거나 또는 항복할 때까지 혹은 그 일행이 자비를 바랄때까지 계속된다. EXP, Point and Gold는 전투의 끝부분에 나타난다. 이것들은 그들이 마을에 들어왔을때 개별 일행 구성원에게 나눠진다. TREASURE는 만약 괴물이 가지로 있다면 일행구성원이 지하동굴에 숨겨진 것들에 대해 좋은 것이기 발견될 수 있다. 물건들은 당신이 마을에 들어갔을때 사용하거나 나눌 수 있다. 일행이 발견한 항목중 90가지를 가지고 다닐 수 있다. 야간전투는, 황야에서 정기적으로 발생한다. 그때에 보초를 서는 사람은 누구나 괴물의 소리를 듣거나 다른일행 구성원을 깨우는데 도움을 줄것이다. 그렇지 않으면 일행 구성원은 전투하는 중간에 깨어날 것이다. 사제나 높은 수준의 방랑자는 깨어나는 주문을 써 놓고 잠을 잘 수 있다.(MAGIC부분을 보시오.)

사망자수와 히트점수

괴물이 등장 인물을 치거나 다른 손해를 입힐때 히트 점수는 줄어든다. 그들이 0이 되었을때등장 인물은 사망한다.(그들이 RESURRECT 주문을 사용하는 고수준의 사제에 의해 생명을 가져온다 할지라도)

히트 점수는 HEALING POTION을 먹음으로써 복원될수 있으며 HEALING주문은 방랑자나 사제가 사용한다.(MAGIC 부분을 보시오). 모험가가 입은 손해의 양에 [illegible]서 방법을 조화시키는 것이 건강을 복원 시키는데 필요하다.

히트 점수는 최대치가 등장 인물의 체질, 등급,그리고 경험 수준에 의해 좌우된다. 아래의 챠트가 수준에 의한 각각 직업의 평균치를 나타낸 것이다.

괴물(MONSTERS)

겔노의 섬에는 모험가들과 싸움을 할 수 있고 그럴 의지가 있는 80여종의 괴물들이 살고있다. 여러가지 형태의 괴물들은 그들 자신의 특별한 개성과 특성을 가지고 있다.

이것들은 동시에 여럿이 나타날 수 있으며 기술적으로 공격과 방어를 하며 희생자들에게 많은 손해를 입힐수 있고 경험점수와 수준, 마법의 힘, 히트 점수, 정교함 그리고 갖고 다니는 보물과 금이있다. 이들 괴물의 일부는 공격에 좋은 기술을 가지고 있지는 않으나 여러가지 공격에 손해를 입힐수 있는 좋은 방어력을 가지고 있다. 그밖의 다른 것들은 좋은 공격기술을 가지고 있으나 방어가 약하다. 물론 높은 수준의 괴물들은 훌륭한 공격과 방어 기술이 있고 모험가들에게 쓸 많은 마법을 가지고 있으며, 모험가들을 피할 수 있는 충분한 히트 점수를 보유하고 있다.

첫번째 시도는 모험가들은 쉽게 괴물들을 정복할 수 있다. 예를들어 해골, 커다란 개미벌들은 희망자들에게 7점까지 손해를 입힐수 있는 중간정도의 공격기술(45%~50%)이 있으며 약간의 히트 점수를 가지고 있다. 이 괴물들을 민첩하게 공격하시오.

반면에 낮은 수준의 모험가들은 독사들을 피해야 한다. 이 10피트나 되는 뱀은 아주 몸이 빠르고 한번에 80%정도의 훌륭한 공격기술이 있다. 그들의 두꺼운 피부는 20점의 히트 점수를 그들에게 주며 위험한 이빨은 1~14점의 손해를 입힐 수 있다.

마법을 사용하는 사람은 몸이 약한 형태로 단지 7점의 히트점수를 그들에게 제공하기 때문에 해가 없으며 그들의 공격기술은 단지 50%정도이다. 그러나 주의 하시오. 그들의 마법은 아주 강하며 만약 그들이 전투에 마법을 써 버린다면 당신의 일행들을 대여섯명 소모 시킬 것이다.

당신이 점점 더 강해지는 모험가들로 겔노를 더욱 더 많이 조사하기 때문에 강력한 힘을 가진 괴물들과 교전하게 될 것이다. 일부는 수백점의 히트점수를 가지고 있고 100%의 공격 기술과 매우 높은 방어력을 가지고 있다. 말할 필요도 없이 이것들은 검은 기사들이나 신들 또는 다른 높은 수준의 생명체와 교전하지 않는다. 주의 하시오!

마법(MAGIC)

마법은 PHANTASIE 게임에서 절대적으로 필요한 부분이다. 그리고 특히 괴물들과 싸우는데 필요하다. 백병전에서 능숙하게 사용하는 것과 방어 전투에서 주문을 사용하는 것은 적을 파괴시키는 유일한 방법이다. 마법을 쓸때 그들은 마법 쓰는 이의 마법 점수를 사용한다. 주문은 한번 사용하는데 1-4 마법 점수를 지불할 수 있다. 마법점수는 MAG-

들어갈 때 괴물이 나타날 것이다. 즉, 새 자물쇠가 설치되며 새로운 괴물이 모집된다. 그러나 간단한 주의와 함께 행해질수 있는 것은 제한되어 있다. 만약 당신이 떠난후에 곧 되돌아 가기를 원한다면 당신이 죽였던 괴물들은 아직 죽어있는 상태로 있을 것이다.

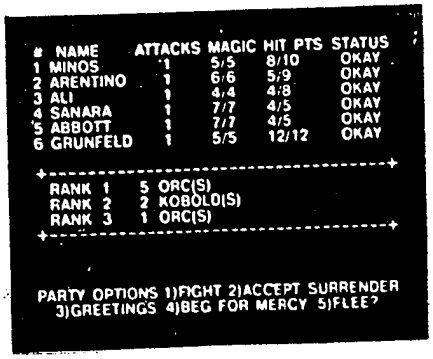
전투(ENCOUN TERS)

당신의 일행은 불가분으로 황야에서나 지하동굴에서 괴물들과 맞부딛치게 된다. 그들이 적의를 가지고 있지 않을지라도 그들은 결코 도움을 주지 않을 것이며 위험만 높아진다. 그동안은 죽을 준비가 안되어 있고 경험이 없는 상태이다.

그 일행들과 괴물들이 맞부딛쳤을 때 화면에 전달문이 나타난다.

다음의 아래와 같이 화면이 전개된다.

화면의 맨 윗부분에는 일행의 구성원이 나타난다. 각각의 등장인물이 얼마나 많은 점수를 얻을 수 있는가. 즉, 단순 공격, 각 개인의 마법 상태, 점수 상태 그리고 일반적인 건강상태가 나타난다. 중간부분은 괴물들이 표시되며 그들이 어떤 등급인가가 나타난다. 등급1 (RANK1)은 일행에 가장 가까운 상태이며 가장 많은 공격이 이 괴물들에 의해서 행해질 것이다. 맨 아래부분에는 아래처럼 일행이 행할 수 있는 선택권이 주어진다.



Key Resulf

1. 괴물들과 싸움
2. 괴물들의 항복을 받아들임.
3. 괴물들을 환영함.
4. 괴물들로 부터 자비를 구걸함.
5. 도망감.

FIGHT : 는 일행 구성원과 괴물들 사이에서 전투를 시작한다.

ACCEPT SUR는 만약 괴물들이 항복을 한다면 그들의 금과 물건들을 받아낼 수 있다.

GREETING은 만약 그들이 괴물들에 의해 받아들여진다면 그 일행들은 해를 당하지 않고 통과 할 수 있다. BEG FOR MERCY는 일행들이 금과 물건을 바치고 자유스럽게 갈 수 있는 것이다.

FLEE: 만약 성공 한다면 그 일행들은 전투를 피할 수 있으며 만약 성공하지 못한다면 괴물들은 공격을 계속할 것이다. 전투는 melee 주변에서 일어 난다. 1 회전에서 각각의 구성원은 개별적인 선택권을 가지고 있다.

Key Result

1. 무기로 밀다.
2. 무기로 공격하다.
3. 무기로 베다.
4. 무기로 찌르다.
5. 전투 주문을 쓰다.
6. 방패로 피하다.
7. 선택한 것을 다시 하다.

ATTACK은 괴물 가까이에서 두번 무기를 휘두르는 것을 의미하다. (RANK 1)

THRUST 은 공격보다 1, 2점이 더 많은 점수를 얻을것 같은 거칠거나 부드러운 공격을 의미한다.

SLASH는 공격보다는 손해를 1. 2점 덜될것 같은 3 - 4 회 재빠른 휘두름을 말한다. LUNGE는 RANK 2에서 괴물에 한번 휘두르는 것을 말한다.

CAST는 당신이 원하는 주문번호를 추진해 준다.

PARRY는 등장인물이 방패를 사용해서 할 수 있는 방어 동작이다.

REDO는 당신이 일행 구성원에게 새로운 명령을 주는 것을 허락한다. 당신이 다시 선택을 할 수 있을 때는 모든 일행원이 동작을 지정했을 때이다.

게임힌트 : 최고의 전략은 점수를 얻기 어려운 괴물에게는 밀기 (Thrust) 와 찌르기 (Lunge) 를 사용하고 점수내기 쉬운 괴물에게는 공격이나 베기를 사용하는 것이다. 그들의 절도에 기인되어 도둑들은 어떤것에서건 괴물들을 공격할 수 있다. 당신이 각각의 melee 지역의 지도화면을, 왼쪽 부분에서 볼수 있

IC POTION(마법 치료약)을 마심으로써, 그리고 여인숙에서 휴식을 취함으로써 복원될 수 있다.

주문설명(SPELL DESCRIPTIONS)

전투주문은 괴물과 마주쳤을때 사용할 수 있다. 그들은 전투가 계속되는 동안만 사용한다. 전투 주문은 두가지가 있다.

수동적인 마법은 사전에 마법을 쓸때는 언제나 작용한다. 예를 들어 악마 마법사가 그 일행에게 약해짐(WEAKNESS) 4주문을 썼다면 강해짐(STRENGTH) 3주문이 그것을 저지할 것이다. 추가해서 설명하면 어떤 종류의 STRENGTH주문을 썼다면 STRENGTH 3주문을 소멸 시킬 것이다.

능동적인 마법의 효과는 목표의 힘뿐만 아니라 주문을 쓰는 사람의 마법의 힘과 경험수준에 의해서 결정된다. 능동적인 주문은 중복 효과가 있다. 예를들어 두번째(공포)주문을 전보다 더 무서운 희생을 발생시킨다. (그러나 두번째 SLEEP주문은 혼수상태에 빠뜨리지는 않을 것이다.)

비전투주문(NON-COMBAT SPELLS)은 어느 괴물과도 교전하지 않을때 사용한다. 이것에는 3가지 형태가 있다.

- 마을 주문은 겔노의 마을에서만 사용할 수 있다.
- 황야의 마법은 황야에서만 작용된다.
- 지하동굴 주문은 지하 동굴에서만 주문을 쓸수 있다.

어느곳에서나 쓸수 있는 주문(EVERYWHERE SPELLS)은 언제 어느곳에서나 사용할 수 있다. 즉, 전투에서나 비전투 상황에서나, 마을에서, 지하동굴에서 또는 황야에서도.

AWAKEN(# 51 : 깨움)은 잠자고 있는 일행 구성원을 깨우거나 Sleep주문을 무력화 시킨다.

BINDING(# 29 - # 32 : 구속)은 적의 행동을 억제해서 점수를 올리기 쉽다. 이 주문은 점진적이며 Binding 3은 Binding 2와 Binding 1이 합해진것보다 더 강력한 힘을 가지고 있다. 그들은 날아다니는 괴물이나 알아내기 힘든 괴물에 특히 효과적이다.

CHARM(# 41 : 매력)은 괴물들을 우호적으로 만들어서 그들이 전투중이라는 것을 잃어 버리게 한다.

CONFUSION(# 21 - # 24 : 혼동)은 괴물들이 마법을 사용하기 어렵게한다. 이 주문들은 점진적이어서 Confusion 3은 Confusion 1과 Confusion 2를 합한것보다 강력한 힘을 가지고 있다. Confusion 4는 그것의 희생자들이 어떠한 주문이라도 완전히 사용할수 없게 할만큼 효과적이다.

DISPELL UNDEAD(# 49 : 죽이지 않고 없앰)은 무덤으로부터 되돌아온 해골, 좀비, 유령과 그밖의 다른 것들에게 영향을 미친다. 그들은 도망가거나 간단하게 분해한다.

DISSOLVE(# 47 : 해산, 분해)은 천천히 괴물을 아무것도 아닌것으로 분해시킨다.

Spell #	Magic Pts.	Name	Type*
1	1	HEALING 1	E
2	2	HEALING 2	E
3	3	HEALING 3	E
4	4	HEALING 4	E
5	1	FIREFLASH 1	C/A
6	2	FIREFLASH 2	C/A
7	3	FIREFLASH 3	C/A
8	4	FIREFLASH 4	C/A
9	1	QUICKNESS 1	C/P
10	2	QUICKNESS 2	C/P
11	3	QUICKNESS 3	C/P
12	4	QUICKNESS 4	C/P
13	1	STRENGTH 1	C/P
14	2	STRENGTH 2	C/P
15	3	STRENGTH 3	C/P
16	4	STRENGTH 4	C/P
17	1	PROTECTION 1	C/P
18	2	PROTECTION 2	C/P
19	3	PROTECTION 3	C/P
20	4	PROTECTION 4	C/P
21	1	CONFUSION 1	C/A
22	2	CONFUSION 2	C/A
23	3	CONFUSION 3	C/A
24	4	CONFUSION 4	C/A
25	1	WEAKNESS 1	C/A
26	2	WEAKNESS 2	C/A
27	3	WEAKNESS 3	C/A
28	4	WEAKNESS 4	C/A
29	1	BINDING 1	C/A
30	2	BINDING 2	C/A
31	3	BINDING 3	C/A
32	4	BINDING 4	C/A
33	1	MINDBLAST 1	C/A
34	2	MINDBLAST 2	C/A
35	3	MINDBLAST 3	C/A
36	4	MINDBLAST 4	C/A
37	1	FLAMEBOLT 1	C/A
38	2	FLAMEBOLT 2	C/A
39	3	FLAMEBOLT 3	C/A
40	4	FLAMEBOLT 4	C/A
41	1	CHARM	C/A
42	2	SLEEP	C/A
43	3	TELEPORTATION	C/A
44	4	RESURRECTION	E
45	1	NINJA 2	C/P
46	2	FEAR	C/A
47	3	DISSOLVE	C/A
48	4	SUMMONS ELEMENTAL	C/P
49	1	DISPELL UNDEAD	C/A
50	2	NINJA 1	C/P
51	3	AWAKEN	C/A
52	4	MONSTER EVALUATION	N/WD
53	1	VISION	N/W
54	2	TRANSPORTATION	N/T

*Spell types include the following: E = Everywhere; C/P = Combat, passive (not cumulative); C/A = Combat, active (cumulative); N/WD = Non-combat, wilderness or dungeon; N/W = Non-combat, wilderness only; N/T = Non-combat, town only.

FEAR(# 46 : 공포)는 괴물을 공포로 두렵게 한다.

FIREFLASH(# 5-# 8 : 폭파)는 아래와 같은 쓴 해를 입힐수 있는 강력한 폭약을 주술사 가까이 있는 괴물에게 쓴다.

Fireflash 1 — 1-10 points damage
Fireflash 2 — 1-30 points damage
Fireflash 3 — 1-60 points damage
Fireflash 4 — 1-100 points damage

FLAMEBOLT(# 37-# 40 : 불꽃번개)는 각 괴물에게 마법의 불꽃번개를 쓰며 아래와 같은 히트 점수의 손해를 입힌다.

Flamebolt 1 — 1-7 points damage
Flamebolt 2 — 1-15 points damage
Flamebolt 3 — 1-31 points damage
Flamebolt 4 — 1-66 points damage

HEALING(#1-#4 : 치료)각 일행 구성원에게 히트 점수를 복원 시켜준다.

Healing 1 — 1-9 hit points
Healing 2 — 1-27 hit points
Healing 3 — 1-57 hit points
Healing 4 — 1-99 hit points

MINDBLAST(# 33-# 36 : 마음 폭발)은 괴물들에게 정신적인 에너지의 강력한 폭발을 일으키며 그들의 히트점수에 손해를 입힌다.

Mindblast 1 — 1-5 points damage
Mindblast 2 — 1-11 points damage
Mindblast 3 — 1-41 points damage
Mindblast 4 — 1-81 points damage

MONSTER EVALUATION(# 52 : 괴물 평가)는 괴물의 대략 경험 수준을 결정한다. 간혹 그것이 잘못된 결과를 야기한다 할지라도 그것은 지하 동굴에 들어가거나 황야에서 규칙적인 간격을 갖는데 즉각적으로 쓸수 있는 좋은 주문이다.

NINJA(# 45-# 50)는 주술사를 수퍼맨의 능력으로 변형시킨다. 이 더 많은 마법 점수를 지불한다 하더라도 그것은 2만큼 강력하지는 않다.

PROTECTION(#17-#20 : 방어)은 그것 주위에 있는 마법의 향기를 맡음으로써 각 일행 구성원의 효과를 증가 시킨다.

Protection 1 — +1 point
Protection 2 — +3 points
Protection 3 — +6 points
Protection 4 — +10 points

QUICKNESS(# 9-# 12 : 신속)은 일행의 동작을 더 빠르게 해서 그들은 공격하는 동안 여러번 피할수 있다.

Quickness 1 — 10% increase
Quickness 2 — 25% increase
Quickness 3 — 45% increase
Quickness 4 — 70% increase

RESURRECTION(# 44 : 재기)는 일행 구성원이 죽음으로부터 희생되는 것이다. 그러나 죽음의 충격은 1～2점에 의해 희생자의 체질을 영원히 더 약하게 할 것이다.

SLEEP(# 42 : 수면)은 적을 잠에 빠뜨리게 해서 그들은 공격을 하거나 주문을 쓸수 없다.

STRENGTH(#13-#16 : 힘)은 그 일행을 강하게 만들고 그들이 점수를 얻을 때는 적의 손해를 더욱 증가 시킨다.

Strength 1 — 1-2 extra points of damage
Strength 2 — 1-4 extra points of damage
Strength 3 — 1-7 extra points of damage
Strength 4 — 1-11 extra points of damage

SUMMON ELEMENTAL(# 48 : 소환)은 그 일행을 위해 싸우기 위해서 지구, 불, 물을 소집한다. 그 요소는 일행 6명을 위해 봉사할 것이다. 더우기 요소들은 당신이 마을 한곳의 모험가의 Guild에 있는 동안 당신의 일행에 추가 될것이다.

TELEPORTATION(# 43)은 그 일행들을 안전하게 전투로부터 텔레포트 한다.

VISION(# 53 : 시야)은 주술사에게 수백 마일을 직접 볼수 있는 능력을 준다. 그것은 알려지지않은 광대한 지역을 지도화 할때 특히 유용하다.

WEAKNESS(# 25-# 28)는 괴물의 힘을 빠지게 해서 그들이 일행 구성원을 칠때 덜 손해를 입게한다. 주문의 힘은 괴물이 얼마나 많은 힘을 가지고 있느냐 하고 어떤 주문이 사용되는가(1, 2, 3 or 4)에 좌우 된다.

등급(CLASS)과 수준(LEVEL)에 의한 주문(SPELL)

모험가의 각각 등급은 주문을 배울수 있으며 고수준의 경험이 요구된다. 아래의 챠트는 등급에 의해 연결된 수준에서 주문을 배울 수 있는 것을 나타낸 것이다. 주문이 배우기 위한 것일지라도 실제로 등장 인물이 얼마나 많은 주문을 배우느냐는 그들의 지능과 등급 그리고 수련에 좌우된다.

Spells Available at Different Levels by Class

	LEVEL														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
WIZARO	5	13	6	7	21	25	8	34	11	35	15	36	12	16	47
	9	41	10	14	54	33	37	45	38	-	39	48	-	40	-
	-	-	-	-	-	50	46	51	-	-	-	-	-	-	-
PRIEST	1	21	2	25	3	18	23	4	7	8	31	24	32	20	48
	51	29	17	42	22	30	26	43	19	37	34	27	39	28	-
	53	-	49	-	-	-	-	-	44	-	-	-	-	-	-
RANGER	1	17	25	2	29	3	18	4	6	30	26	22	33	37	23
	5	-	49	-	52	-	51	-	21	-	42	-	44	-	-
MONK	5	50	6	45	53	7	13	8	33	9	34	14	35	10	36
	-	-	54	-	-	-	48	-	-	-	-	-	-	-	-
FIGHTER	-	-	52	-	-	9	-	-	13	-	-	11	-	-	15
THIEF	-	-	-	41	-	-	42	-	-	18	-	-	8	-	-

Maximum Magic Points at Different Levels by Class

	LEVEL														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
WIZARD	10	11	11	12	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19	20
PRIEST	10	11	12	13	14	15	16	17	18	18	20	20	20	20	20
RANGER	8	9	10	11	12	13	14	15	16	16	18	18	18	18	19
MONK	10	10	10	11	11	11	12	12	12	12	13	14	16	18	20
FIGHTER	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	13	14	15	16	18
THIET	6	6	7	7	8	8	9	10	11	11	13	13	14	14	15

보물(TREASURES)

보물은 괴물이 가지고 있는 것을 모험가가 회수하는 것이다. 일부 항목은 모험가가 D)ISTRIBUTE AND SELL을 허락한 후부터 병기고에서 찾아 낼수 있다. 말할 필요도 없이 다른 마을에 있는 병기고는 다른 항목을 가지고 있다.(TOWN 부분을 보시오).

전투물자(COMBAT EQUIPMENT)

전투물자는 방패, 병기, 그리고 무기를 말한다. 이들 항목들은 그 물자를 사용할 최대한의 힘 수준을 가진 소유자를 요구한다. 아래의 챠트는 항목, 그들의 점수 가치 그리고 모험가가 그들을 사용할 때 요구되는 힘을 나열했다.

Item #	Point Value	Strength Req'd	Type
1	1	1	Glove
2	2	2	Wooden shield
3	3	3	Wooden shield + 1
4	4	4	Small shield
5	5	5	Small shield + 1
6	6	6	Small shield + 2
7	7	7	Small shield + 3
8	8	8	Medium shield
9	9	9	Medium shield + 1
10	10	10	Medium shield + 2
11	11	11	Medium shield + 3
12	12	12	Large shield
13	13	13	Large shield + 1
14	14	14	Large shield + 2
15	15	15	Large shield + 3
16	16	16	Giant shield
17	17	17	Giant shield + 1
18	18	18	Giant shield + 2
19	19	19	Giant shield + 3
20	20	20	God shield (magic)

Item #	Point Value	Strength Req'd	Type
21	1	2	Clothing
22	2	4	Robes
23	4	6	Leather
24	4	8	Hard leather
25	5	10	Ring mail
26	6	12	Scale mail
27	7	14	Chain mail
28	8	16	Splint mail
29	9	18	Banded mail
30	10	20	Plate mail
31	2	0	Cloth + 1
32	3	0	Robes + 1
33	4	2	Leather + 1
34	5	4	Leather + 2
35	6	6	Ring mail + 1
36	7	8	Ring mail + 2
37	8	10	Chain mail + 1
38	9	12	Chain mail + 2
39	10	14	God robes (magic)
40	11	16	God armor (magic)

41	0	2	Stick
42	1	4	Knife
43	1	6	Small club
44	2	8	Small staff
45	2	10	Small mace
46	3	12	Dagger
47	3	14	Small flail
48	4	16	Club
49	4	18	Mace
50	5	20	Small hammer
51	5	22	Small axe
52	6	24	Staff
53	6	26	Short sword
54	7	28	Flail
55	7	30	Hammer
56	8	32	Pitch fork
57	8	34	Spear
58	9	36	Axe
59	9	38	Sword
60	10	40	Heavy mace
61	10	42	Maul
62	11	44	Trident
63	11	46	Large spear
64	12	48	Large axe
65	12	50	Morning star
66	13	52	Pike
67	13	54	Long sword
68	14	56	Spetum
69	14	58	Bardiche
70	15	60	Halbred

71	5	7	Small mace + 1
72	5	9	Dagger + 1
73	6	11	Small mace + 2
74	6	8	Dagger + 2
75	6	10	Dagger + 3
76	7	12	Staff + 1
77	7	14	Dagger + 4
78	8	16	Flail + 1
79	9	18	Spear + 1
80	10	20	Axe + 1
81	10	22	Sword + 1
82	11	24	Sword + 2
83	12	26	Sword + 3
84	13	28	Large Axe + 1
85	13	30	Sword + 4
86	14	32	Sword + 5
87	15	34	Sword + 6
88	16	36	Halbred + 1
89	16	38	Sword + 7
90	17	40	Halbred + 2
91	18	42	Halbred + 3
92	19	44	Sword + 10
93	19	46	Halbred + 4
94	20	48	Halbred + 5
95	21	50	Halbred + 6
96	22	52	Halbred + 7
97	22	54	God knife (magic)
98	23	56	God mace (magic)
99	24	58	God axe (magic)
100	25	60	God sword (magic)

치료약(POTIONS)

치료약은 유리병으로 옮길수 있고 입으로 마시는 액체 물질이다. 이것은 두가지 형태가 있다. HEALING POTION(# 101-#110 : 치료약)은 등장 인물의 히트 점수를 복원시킨다. 그들은 10가지 다른 힘이 있으며 번호가 높으면 높을수록 더 많은 점수를 복원할 수 있다.

Healing 1 — 1 pt.	Healing 6 — 35 pts.
Healing 2 — 4 pts.	Healing 7 — 49 pts.
Healing 3 — 9 pts.	Healing 8 — 64 pts.
Healing 4 — 16 pts.	Healing 9 — 81 pts.
Healing 5 — 25 pts.	Healing 10 — 100 pts.

MAGIC POTION(# 111 - # 120 : 마법약)은 등장 인물의 마법점수를 복원시킨다. 그들은 10가지 다른 힘을 가지고 있으며 HEALING POTION과 같다

Magic 1 — 3 pts.	Magic 6 — 18 pts.
Magic 2 — 6 pts.	Magic 7 — 21 pts.
Magic 3 — 9 pts.	Magic 8 — 24 pts.
Magic 4 — 12 pts.	Magic 9 — 27 pts.
Magic 5 — 15 pts.	Magic 10 — 30 pts.

SCROLLS(두루마리)

비밀 사회는 겔노의 섬에 관계되는 중요한 일들을 기록하여 양도한다. 20개의 두루마리는(일부는 숨겨졌고 일부는 진실한 시민의 보호에 있는)그 땅 전역에 흩어져 있다. 현명하고,지적으로 그 내용은 겔노를 전의 영광된 상태로 복원시킬 열쇠가 적혀있다.

게임힌트 : 두루마리는 마을에서만 사용할 수 있다.

더 많은 보물(MORE TREASURES)

여러가지 다른 보물의 가치를 가진것들이 검은기사와 괴물들이 금 뿐만 아니라 보석, 광석 예술작품등을 숨겨두고 있다고 알려졌다. 소문에 의하면 RINGS AND WAND(링과 지팡이)가 대 여섯개의 두루마리에 기록되어 있으며 그것들은 궁지에 빠진 겔노에 중요한 것이다.

처음 메뉴에서 만약 사전에 Saved Game을 갖는다면 2 - CONTINUE SAVED GAMES을 선택했다며 당신은 당신이 원하는 일행 구성원에 대해 질문을 받을 것이다. PHANTASIE에서 대 여섯의 일행이 계속 탐험 할때에 다른 등장인물들은 다른 마을에 위치해 있다. 당신이 지금 게임을 계속 하기를 원하는 등장인물이나 일행을 결정하기 위하여 프로그램은 당신이 원하는 등장 인물을 알기 원한다.

당신이 호출하기 원하는 등장 인물의 Guild 번호를 주입하시오. 당신은 등장 인물이 마지막 게임의 끝으로 되돌아 가는 마을로 직접 들어갈 것이다. 거기서부터 진행된다.

나누어진 디스크로 등장 인물을 후퇴시키기 위해서 네데르가 붙은 DUNGEON DISK 즉, 게임 디스켓의 뒷면을 부트시키시오. 당신이 지금 디스크를 작동하고 어떤 키던 누르게 될 것이다. 당신이 그것을 했을때 다음과 같은 명령이 사용 될것이다.

Key Resulf

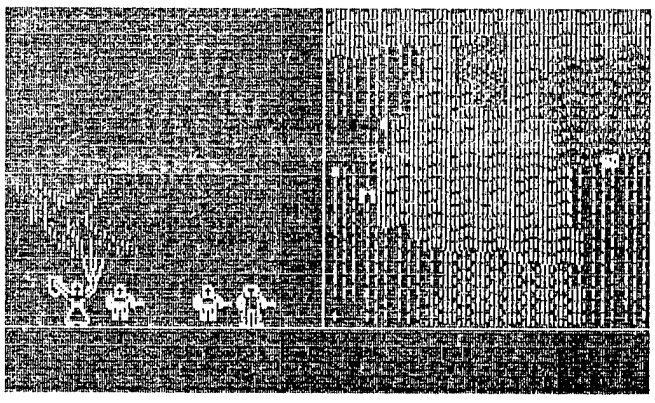
1. 당신이 멈추었던 게임을 계속하시오.
2. 공 디스크를 시작한다.
3. 뒷면으로 등장 인물을 이동한다.
4. 뒷면으로부터 등장인물을 이동시킨다.
5. 새 게임을 시작한다.

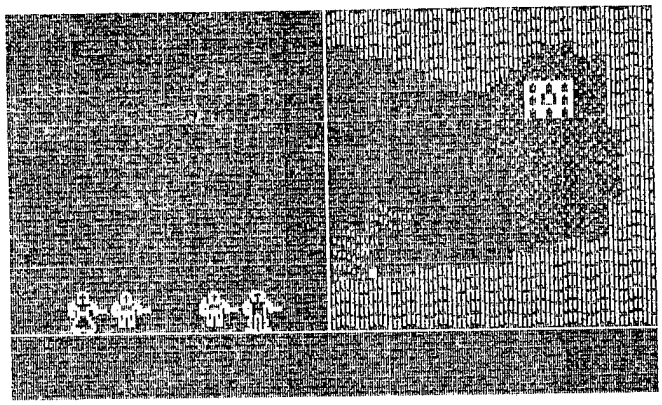
처음 공 디스크를 시작하기 위해 2를 누르시오. 다음 게임 디스크로부터 뒷면까지 등장 인물을 복사하기 위해 3을 누르시오. 뒷면으로부터 게임 디스크까지 복사하기 위해 4를 누르시오.

만약 당신이 새 게임을 시작하기위해 5를 선택 한다면 당신은 이 조항을 볼것이다.

STARTING GAME WILL ERASE OLD CHARACTERS OKAY

(Y/N)당신이 만약 Y를 누른다면 마치 새 게임이 시작되는 것처럼 당신의 구 등장 인물이 지워지고 dungeons reset이 재기록 될 것이다. N은 당신에게 똑같은 게임을 부여하며 다른 선택을 기다려야 할 것이다.





시 작

아름다운 마법의 섬 페로나(Ferronah)는 겔너(Gelnor)섬의 바로 남쪽에 있다. 한때는 무역이 활발하고 막강한 해군력을 가진 대도시였으나 지금은 죽음과 같은 고요속에 묻혀있다. 신비로운 구름이 섬을 덮고 있는데, 40년전에 그 구름이 처음 나타난 이후 아무도 들어가거나 나온 사람이 없다.

겔너의 해안 근처에 떠 있는 낚시배에서 한 모험가가 페로나의 어두운 구름을 지켜보고 있었다. 함께 있는 노인은 그물을 끌어올리며 중얼거렸다.

"맹세코, 저것은 니카데무스(Nikademus)의 짓이다." "뭐라구요? 니카데무스?" 모험가가 물었다. "악한 마법사 라네·아름다운 겔너를 거의 파괴해 버렸던 놈이야. 지금 페로나는 틀림없이 무서운 상태에 있을거야. 아무도 나오지는 못했으나 소문은 들려오지. 페로나에는 내가 본것중에서 가장 멋진, 날씬하고 빠른 배들이 있었는데 이젠 없다네. 괴물들이 파괴해 버렸지. 몹쓸놈" "배는 걱정마십시오" 모험가가 외쳤다. "사람들은 어떻게 되었읍니까? 어디 있읍니까?" "아무도 몰라. 그러나 니카데무스는 새로운 노예들을 얻은것 같다. 여러사람을 거쳐 전해들은 바에 의하면 노예들은 강제로 무기를 만들고 하네. 니카데무스가 다른 섬들을 침략하려는 것 같다네" 모험가는 몸을 앞으로 숙였다. "니카데무스의 짓이라고 어떻게 확신하십니까?"

"나는 마법사를 알아볼수 있다네!" 노인이 외쳤다. "몇년전 어느날 나는 피피코트(Pippicott) 가까운 페로나의 해안에서 고기를 잡고 있었어. 강한 남서풍이 불어 피피코트 쪽으로 밀려갔고 배가 거의 뒤집힐뻔 했었네. 폭풍이 잠잠해진후 돌아오고 있는데 갑자기 내 다리가 굳어지고 눈이 흐려지더군. 먹을수도 마실수도 없었어. 배위에는 구름이 덮였는데 지금 페로나에 있는 것과 같았다네" 모험가는 다시 구름을 살펴보고 섬뜩함을 느꼈다." 나는 거의 일주일을 표류했는데, 죽는줄 알았지. 어느날 아침에 구름을 벗어났어·나는 피피코트의 사제(Monk)인 동생과 함께 지냈던 것이 나를 살렸다고 생각하네. 그들은 내게 한두가지 마법을 가르쳐 주었고 나는 마법의 지팡이를 쓸수가 있었지. 그러나 어떤 고대의 힘이 나와 함께 있었던 것이 틀림없고 니카데무스도 그걸 알고 있을 것이야." 그는 어둡게 말했다. 노인의 차가운 눈이 모험가에게는 강인하게 보였다. "나는 너무 늙어서 니카데무스와 싸울수가 없어. 그는 큰 용기와 힘을 가진 사람만이 쳐부술수 있다네. 자네같이 어린 애송이는 안돼"

모험가는 벌떡 일어나서 화를 내며 말했다. "애송이라고요! 나는 살아있는 최고의 모험가요. 내 칼은 번개 같고 내 마법은 니카데무스도 무찌를수 있읍니다. 나를 모욕하면 당신의 목을 쳐 버리겠읍니다. 그대신, 나의 지혜와 솜씨를 증명해 보이겠읍니다. 니카데무스의 악한 지배에서 페로나를 해방시키겠읍니다. "페로나로 가는 길은 너무나 위험하다네" 경고해주는 노인의 눈은 속으로는 기뻐하고 있었다. "자신있나?" "물론입니다." 노인은 조용히 배를 돌렸다. 뱃머리가 페로나를 향했다. 그는 노를 젓기 시작했다. 검은 구름이 가까이 다가오고 있었다.

변 경 사 항

Phantasie Ⅱ는 Phantasie Ⅰ에서 다음에 나오

는 것들만 변경되었다. Phantasie의 진행요령을 잘 모르는 사람은 먼저 그것부터 보아두어야 한다.
편리를 위해 Phantasie Ⅱ는 복사 방지가 되어있지 않다. 일반적인 복사 프로그램으로 복사 할 수 있다.

Phantasie Ⅰ의 인물을 옮겨오기

Phantasie Ⅰ을 해보았고 인물을 세이브시켜놓은 사람은 그 인물들을 Ⅱ에서도 쓸수 있는데, Phantasie Ⅱ의 dungeon면을 부팅시키고 옵션 6) Transfer characters from Phantasie Ⅰ to Phantasie Ⅱ을 선택하면 된다.

주의 : 이렇게 하면 다음과 같은 불리한 점이 있다.

당신의 인물들은 니카데무스의 지팡이를 제외한 모든 물건들의 값을 치러야 한다. 돈의 대부분을 소비하게 되며, 축적한 경험의 대부분과 최고수준의 마법(# 55 이상)을 제외한 모든 마법을 잃어버리게 된다. Wizard는 # 5 마법을, Priest는 # 1 마법을 그대로 가진다. Ⅱ에서 예전 인물들을 쓰려면"인물의 전송" 과정을 먼저 거쳐야 한다. 이때에, 그들이 레벨 0에 있지만 발전에 충분한 경험을 가지고 있으면 조합(guild)에서 훈련을 시킬수도 있다. 그전에 Ⅱ 디스크에 만들어 두었던 인물들은 전송 단계에서 지워져 버린다.

변경된 내용

- 스크롤 : 겔너(Phantasie Ⅰ)에는 곳곳에 20개의 스크롤이 흩어져 있지만 페로나 (Ⅱ)에는 15개가 있다.
- 반지(Ring)와 지팡이(Wand) : Ⅰ에서는 9개의 반지와 지팡이가 중요한 역할을 하였다. Ⅱ에서는 부적(amulet)과 마법의 구슬(enchanted orb)이 중요한 도구가 된다.
- 전투/바위던지기 : Ⅱ의 전투 메뉴에는 7) 바위던지기(Toss Rock)이라는 새 항목이 있다. 바위는 적의 어디든지 던질 수 있다. 바위의 숫자는 제한이 없다. 정확도는 각 인물이 가지고 있는 바위 던지기 기술의 레벨에 따라 다르다.

새로운 지형

- Molten Lava(녹아있는 용암) : 오렌지색 물결모양이다. 아주 뜨거워서 매우 위험하며 큰 피해를 입히므로 가까이 가지 않는것이 좋다.
- Mist(안개) : 청색 점으로 표시되는 지역이다. 짙은 안개에 덮여 있어서 여행하기가 어렵다. 망령(Undead)과 곤충(Insect)이 나타날 가능성이 있다.
- Dark Voids(암흑의 공간) : 어두운 곳은 지나가기가 위험하다. 여기서도 망령과 곤충들이 나타난다.

PHILISTEIN PLOY (팔레스타인 보물찾기)

ADVENTURE게임은 그 내용이 흥미로와 다른 종류의 게임과는 비교가 안 될 정도로 뛰어난 것이있다. 아직 우리나라의 애플 애용자에게는 생소한 면도 있으나 애플의 원조인 미국에서는 ADVENTURE 게임의 흥미성은 이미 평판이 나있다.

ADVENTURE게임은 ARCADE게임이나 SIMULATION게임 등과 같이 애플 게임 소프트웨어의 유력한 기둥이고 이것에 의해 비로서 퍼스컴 특유의 새로운 게임이 탄생했다고 해도 지나친 말이 아닐 것이다.

ADVENTURE게임은 일종의 미로 게임으로 하나의 화면 또는 하나의 SIMULATION에 대해서 COMMAND (명령)의 입력이 요구된다. COMMAND는 단순하게 가고 싶은 방향이나 가지고 싶은 물건을 입력하면 된다. 그때 명령이 맞으면 다음 화면으로 넘어가는 것이다. 최근에는 회화가 가능한 게임도 개발되었다.

ADVENTURE게임의 제1호는 수년전 CROWSER 및 WOOD라는 두 사람의 프로그래머가 포트란을 써서 만든 「ORIGINAL ADVENTURE」이다. 이 작품에 이어 SCOTT ADAMS가 12가지의 작품을 발표했지만 대중화가 되지 못했다. 대중화가 되기 시작한 것은 KEN WILLIAMS와 그의 처를 중심으로한 ON-LINE사 (그후 SIERRA ON-LINE사로 바꿈)가 COLOR GRAPHICS를 이용하여 만든 「WIZARD & PRINCESS」 「TIME ZONE」 등의 「HI-RESO ADVENTURE」 게임이 82년에 베스트셀러가 되면서 부터이다.

ADVENTURE게임의 한계라면 이야기 줄거리에 공감을 느끼지 못한다는 점과 받아들일 수 있는 COMMAND (명령)가 제한되어 있다는 점이다. 그래픽도 조형적으로 문제가 있다고 지적되고 있다. 그래서 최근에는 다시 TEXT(문자만 나오는 화면)만의 이야기로 되돌아가서 보다 상상력을 자극하는 속 깊은 프로그램이 인기를 모으고 있고 그 대표적인 것으로서는 INFOCOM사의 「ZORK」 3부작이나 「DEAD LINE」등이 있다.

ADVENTURE게임의 배경은 구미 문화에 뿌리깊게 박혀있는〈미궁〉개념에 중세의 전설이나 고식 (고풍적인)취미, 근대의 미스테리, SF이며, 70년대 중반에 개발된 「DUNGEON AND DRAGONS (아성과용)」 등의 새로운 요소가 첨가되어 참신한 흥미와 오락의 영역을 넓혀가고 있다.

ADVENTURE게임의 세계는 환상적이고 신기한 것들이 가득한 미지의 세계이다. 검과 마법, 공주. 용, 우주선, 괴기한 양옥집, 살인 사건, 드라큐라 등이 당신에게 신비한 맛을 느끼게 할 것이다.

신비가 신비를 부르고, 혼란과 혼란이 겹쳐지는 - ADVENTURE게임의 미로, 이 미로에서 플레이어가 살 수 있는 길은 날카로운 판단력과 새로운 아이디어 뿐이다.

1. 게임을 하기 위한 영어 명령어

다음의 ADVENTURE게임용 영어 단어표는 SIERRA ON-LINE사의 HI-RESO ADVENTURE 시리즈 #0～#6을 대상으로 조사하여 컴퓨터가 받아들이는 명령어를 전부 조사하여 그중 4종류 이상의 작품에 등장하는 것을 빈도별로 열거한 것이다. 단어 옆의 숫자는 그 사용빈도를 나타낸 것이니 영어를 잘모르는 사람도 잘 봐두기 바란다. 가장 많이 쓰이는 단어는 전부 중학교 1학년 수준의 영어 단어이다. 기본적인 COMMAND는 간단하게 동사와 명사를 합쳐서 (동사+명사)만들면 된다. 다음에는 게임을 진행하면서 그 단어의 동의어, 동류어를 체크해 두면 좋다. 예를 들면 막다른 골목에서 문이 안 열릴 때 쓸수 있을만한 동사는 다 해보는 것이다.

즉 '밀어'로 안되면 '당겨'로 바꿔보는 것이다. OPEN이 안되면 PUSH와 INPUT. 그것으로도 안되면 PULL이라던가 KICK, 마지막에는 BREAK까지도 써 본다.

그리고 게임에 따라서는 COMMAND SPELL의 처음 4글자만 받아들이거나 처음의 첫자만 받아들이는 경우도 있으니 게임을 하기 전에 여러가지로 시도해 보는 것이 좋다.

어쨌든 ADVENTURE게임을 하기 위해서 가장 필요한 것은 영어 능력이 아니고 그 장면 장면, 그 상황 상황을 예리하게 판단하는 관찰력과 새로운 장면을 상상해 가는 모험심이다.

* ADVENTURE게임 중 중요한 명령어

◎ 가장 중요한 명령어 : 어떠한 ADVENTURE게임에도 등장하는 가장 중요한 영어 단어이다.

◉ 중요한 명령어 : 이것도 대부분의 ADVENTURE게임에 쓰인다.

ADVENTURE	5	LOCK	6
ALL	5	◎LOOK	7
ASCEND	5	MOUNTAIN	5
BREAK	7	◎NORTH	8
BUILDING	5	◉OFF	8
CAVE	7	◉ON	8
◉CLIMB	8	◎OPEN	5
DAGGER	5	POUR	7
○DONE	8	PUSH	5
DOOR	6	◎READ	7
◎DOWN	8	REMOVE	5
DRINK	7	◉RIGHT	6
◉DROP	7	ROCK	5
◎EAST	8	ROOM	6
EAT	6	ROPE	5
◎ENTER	7	ROW	6
EXAMINE	5	SHARD	6
◉FIND	6	◎SOUTH	8
◎GET	7	SPEAK	5
GIRL	5	STORE	5
◉GO	7	◎TAKE	6
◉HELP	7	TALK	5
HILL	5	TREE	6
HIT	5	TRUNK	6
HOLE	7	TUNNEL	5
◉IN	7	◉UNLOCK	5
JUMP	6	◎UP	8
◉KEY	6	◉USE	7
KILL	5	WATER	7
LEAVE	7	WEAR	5
◉LEFT	6	◎WEST	8
LIFT	7	WINDOW	8
LIGHT	7	◉WITH	6

이 명령어들은 어느 ADVENTURE게임에서도 사용할 수 있는 COMMAND이다. 영어 단어가 생각나지 않거나 곤란한 지경에 빠졌을 때 이 표를 참고하면 많은 도움을 얻을 수 있을 것이다.

2. 잘 보고, 잘 듣고, 잘 생각하는 것이 성공의 지름길

ADVENTURE게임 중에 가장 많이 사용되는 명령어 LOOK (보다), GET (얻다), INVENTORY (소지품을 확인한다) SAVE (게임을 도중에서 SAVE한다) 방향 (이동한다) KILL (폭력적인 행동)등에 대해서 자세히 살펴 보기로 한다.

이 명령어들의 행동 패턴을 잘 이해하여 경험을 쌓는 것이 ADVENTURE게임을 정복하는 지름길이다.

* 게임상의 방위에 당황하지 말 것

만약 당신이 남쪽으로 가고 싶을 때는 "GO NORTH"라고 입력하는 것이 원칙이지만 ADVENTURE게임은 방향을 정하는 것이 많기 때문에 간단히 N만을 입력해도 되는 게임이 많으니 시도해 볼 것.

ADVENTURE게임의 대부분은 동서남북이 절대적이 아니고 화면을 보고 있는 자신을 중심으로 좌·우·전·후와 마찬가지이니 주의.

* '확인' '주목' '보다'

ADVENTURE게임에서 쓰는 COMMAND "LOOK"에는 두가지의 사용법이 있다. 방이나 동굴 속 전체를 보거나 자기가 있는 곳을 확인할 경우와 특정의 것을 상세히 본다는 경우가 있다.

이 두가지 LOOK를 잘 가려보자

* 떨어진 것을 아무거나 주워라

보이는 물건이나 TOOL은 반드시 GET (혹은 TAKE) 하자. ADVENTURE게임의 세계에는 법이 없으니 아무 것이나 주워도 괜찮다. 후에 사용할수 있을 경우가 나타날 것이다. GET한 물건을 확인 (INVENTORY) 하는 것도 중요하다.

* 손에 넣은 것은 알아두자.

INVENTORY란 소지품을 LIST하여 준다. 즉 이 명령어를 쓰면 지금 갖고 있는 것을 다 표시해 준다. 화면에 LIST UP된 것을 메모해 두자.

ADVENTURE게임은 플레이어가 처음부터 가지고 있는 것이 있으니 확인해 두면 좋다.

* 폭력은 금물

예를 들면 DRAGON이 나오면 먼저 'KILL'해보거나, 열리지 않는 문을 'BREAK' 하거나 하면 안된다. 기막힌 아이디어나 자기만이 느끼는 육감으로 위기를 넘어가야 한다.

* 곤란해졌을 때의 SAVE

ADVENTURE게임의 종류에 따라 SAVE가 다르기 때문에 매뉴얼을 잘 읽을 것. 조금 틀리면 죽을때나 위험할 때 그리고 쉬고 싶을 때 게임을 SAVE해두자.

3. 지도를 그리면서 길을 찾아갈 것

MAPPING (지도 그리기)은 ADVENTURE게임을 하는데 빠뜨려서는 안되는 작업이다. ADVENTURE게임이란 START (시작)지점에서 GOAL (목표)지점까지 각 장면마다 자기가 행동을 취하면서 진행되는 것이다. 즉 출발하자마자 우왕좌왕하게 되는 게임이다. 보통 사람들은 어디를 어떻게 가서 거기서 무엇을 했는지, 무엇이 있었는지 기억해 낼 수가 없다. 그래서 ADVENTURE게임에서는 지도그리기가 중요한 것이다. 이것은 서양의 동화속에 나오는 이야기즉 의붓 어머니가 자식을 버리려고 먼 곳으로 데리고가자 똑똑한 자식이 돌로 표시를 해 두면서 가서 나중에 집에 찾아올 수 있었다는 이야기와도 일맥상통하는 것이다.

먼저 지도에 꼭 기입해야 할 것은 앞의 장면에서 다음 장면으로 이동할 때의 방향 (동, 서, 남, 북)과 그 장면의 상황 설명이다. 예를들면 방향은 'N' 'S' 'W' 'E' 와 '↑' (화살표)로 표시한다. 상황은 만약 거기가 숲이었다면 '숲 (FOREST)'이라고 메모하던가 나무를 2~3그루 그려놓고 숲속에서 주운 것이나 만난 인물 (요정이나 괴물일지도 모른다)을 간단하게 기입해 둔다.

그리고 꼭 해야 할 것은 그 장면에서 시도한 명령어 (동사)를 모두 기록하는 것이다. 예를 들면 닫힌 방의 문을 여는 것은 OPEN인가? 아니면 PULL인가를 모두 기록하는 것이다. 그것은 나중에 그 곳에 필요한 것이 있어 찾으러 갈 때 그 기록을 보면 명령어를 1개 절약 할 수가 있기 때문이다. (ADVENTURE게임에서는 명령어 사용에 제한이 있다)

지도그리기를 하면서 게임을 하면 더욱 재미있고 흥미로와서 당신은 게임에 푹 빠져 들 것이다.

〈지도 그리기의 예〉

이 지도는 어느 ADVENTURE게임 팬이 그린 것인데, HI-RESO화면을 만화로 그린 것이다. 특징만을 간단히 그려놓았기 때문에 자기가 가고 싶은 곳은 금방 알 수 있다. 그림에 보이는 것은 다 기록되어 있고, 어느 방향으로 어떻게 갔는지 다 표시되어 있다. 또 그 장면에서 사용한 동사는 모두 체크해 놓았기 때문에 편리하다. 그리고 오른쪽 위에 A라고 한것과 오른쪽 밑에 B라고 한 것은 거기서 SAVE한 것을 표시한 것이다. SAVE번호를 A와B를 사용한 것이다.

GNOME (작은 귀신, 난장이, 땅신령)이 나타났을때 GIVE GOLD COIN (금화를 주다)를 생각해 낸것이 재미있고 LION (사자)이 나타났을 때 GIVE BREAD (빵을 주다)를 하여 위기를 모면한 것이 어린이가 만든 것 같은 느낌을 주며 LAKE (호수)가 나타났을 때, SWIM, DIVE, DRINK로 해보다 실패하자 생각이 안 떠올라 SAVE한 것 같다. 만약에 독자가 이 상황에 처해 있다면 어떻게 위기를 넘겼을까? 여러분의 풍부한 상상력을 발휘해 보라.

팔레스파인 보물찾기 게임

THE PHILISTINE PLOY

팔레스타인 보물 찾기 (THE PHILISTINE PLOY) 게임은 성경 관계의 소프트웨어를 만드는 DAUKA CORPORATION의 걸작으로 성경에서 힌트를 얻으면 플레이 하기가 쉽다는 것이 특이하다. 독자 여러분은 이 팔레스타인 보물 찾기 게임을 계기로 ADVENTURE게임의 진수를 맛보기를 바라며 더불어 실력도 향상되기를 바란다. 특히 창조력과 상상력을 풍부히 길렀으면 한층 더 바랄나위가 없겠다.

팔레스타인 보물 찾기 줄거리

이 이야기의 배경은 기원전 14세기의 유태인이 사는 언덕이다.

일곱개 나라의 전설상의 유산, 막대한 보물을 찾기 위해서 당신은 팔레스타인 땅을 다니고 있다. 이 보물을 차지 하는 것이 게임의 목적이다. 보물을 차지하기 위해서는 여러가지 난관을 만나 우왕좌왕할 때도있고 실망에 빠져 낙담을 할 때도 있다.

원칙적으로 난관에 부딪혔을 때 자신이 해결의 실마리를 찾아야 할 것이지만 이 게임을 시작하기 전에 성경의 THE BOOK OF JUDGE (사사기 : 士師記)를 읽으면 2, 3개의 힌트를 얻을 수도 있다. 그러나 성경은 꼭 안 읽어도 된다.

당신에게 항상 위협이 되는 것 중의 하나가 팔레스타인 전사다. 그 전사는 당신이 보물을 찾고 있다는 것도 알고 있고 그도 또한 보물을 찾고 있는 것이다. 그는 당신이 어디에 있더라도 습격해온다. 그로부터 도망치는 방법은 하나 있지만 그것은 당신 자신이 맨 처음에 찾아내지 않으면 안 된다. (참고 : 폭력은 금물, KILL은 금물)

게임 시작

먼저 디스크를 (SIDE1) BOOT (집어넣는다) 한다. 화면에 제작자들의 이름이 나오고 끝에 의문문이 나오면 N을 친다. 그러면 첫번째 화면 (보물이 상자에 들어있는 화면)이 나타나면서 조금은 애수를 띠운듯한 음악이 흘러나온다. 팔레스타인 보물 찾기에는 새로운 소재가 씌여져 있기 때문에 디스크 드라이브 속의 디스크가 움직이지 않도록 주의를 요한다. SIDE2를 쓸 경우는 그와 같은 지시가 있다.

게임 방법

새로운 곳에 도착했을 때는 그곳에 대한 설명이 언제나 나온다. 긴 설명문의 경우는 처음 몇 줄이 표시된 후 "삐"하고 소리가 나오니 RETURN키이를 눌러서 그 후의 문장을 계속본다. 혹시 모르는 단어가 나오면 사전을 찾아가면서 하면 더욱 재미있게 즐길 수 있다.

명령을 하기 위해서는 동사와 명사 두가지를 입력해야 한다. 그러지 않으면 두 단어를 넣으라는 명령이 나온다. 동, 서, 남, 북등의 방향 이동에는 N, SE, W, U, D등의 하나만 입력해도 된다.

시작 제한

게임 완료까지 500COMMAND를 쓸 수 있다. 명령어가 500개를 넘으면 팔레스타인 전사에게 당신이 찾고 있던 보물을 빼앗겨 버린다.

나머지 몇 커트 (CUT)가 남았는지 확인하려면 'TIME'이라고 입력하면 된다. 이것은 어느 시점에서도 입력이 가능하지만 'TIME' 명령을 쓰면 하나의 명령어를 쓰게되는 셈이다.

힌 트

이 게임은 하나로 된 이야기가 아니다. 4개의에 피소드로 이어진 것이다. 새로운 에피소드로 들어가면 간주곡이 나와서 그것을 알려준다. 플레이 중에 자기가 전에 어떤 명령을 내렸는지 알고 싶으면 RETURN키이를 치면된다. 그러면 그림이 사라지고 문자가 나온다. 다시 그림 화면으로 되돌리려면 RETURN을 다시 친다.

가진 물건을 알고 싶으면 INVENTORY라고 입력시키면 된다.

게임 SAVE하기

게임을 하면 할수록 당신이 받는 피해는 더욱더 늘어난다. 게임을 처음부터 되풀이되지 않게 종종 SAVE한다. 게임을 SAVE할 때는 INITIALIZE한 디스크가 필요하다. 게임 디스크를 빼고 COPY (복사) 디스크를 넣어 준다. SAVE라고 타이프하고 RETU-

RN을 쳐준다. SAVE한 것을 식별하기 위해서 A에서의 부 Z까지의 문자를 쳐준다. 사용한 문자를 메모해 두고 그 SAVE한 곳을 남겨두고 싶을 때는 그 문자를 (A에서 Z) 중복되지 않게 한다. 그렇게 하지 않으면 곳이 'S -AVE한 곳이 지워져서 새로운 곳이 SAVE되어 버린다.

SAVE한 게임을 다시 하기

SAVE한 게임을 하기 위해서는 보통과 마찬가지로 팔레스타인 보물 찾기 디스크를 디스크드라이브에 넣어 (BOOT) SAVE한 게임을 쓰고 싶으냐는 질문에 YES라고 답하고 RETURN키이를 누른다. 다음에 그 디스크를 드라이브에서 빼내고 SAVE한 게임을 디스크 드라이브에 넣고 당신이 SAVE한 곳의 문자 (A에서 Z까지를 타이프한다. 그리고 SAVE한 게임 디스크를 빼내고 본래 디스크는 넣으면 게임을 계속할 수 있다. 한번 SAVE한 곳을 같은 문자를 써서 다른 곳에 SAVE하지 않는한 몇번이라도 SAVE를 다시안 하고 쓸 수 있다.

게임 그만두기

게임을 그만두기 위해서는 QUIT라고 타이프하고 RETURN 키이를 치거나 컴퓨터의 스위치를 끄면된다.

명령어 요약

다음과 같은 명령어를 제외하고는 항상 두개의 명령어를 사용한다.

"RETURN"—아직 나타나지 않은 화면 설명을 나타나게 할 때나, 그림 화면과 문자화면 (TEXTMODE)을 바꿀 때 사용.

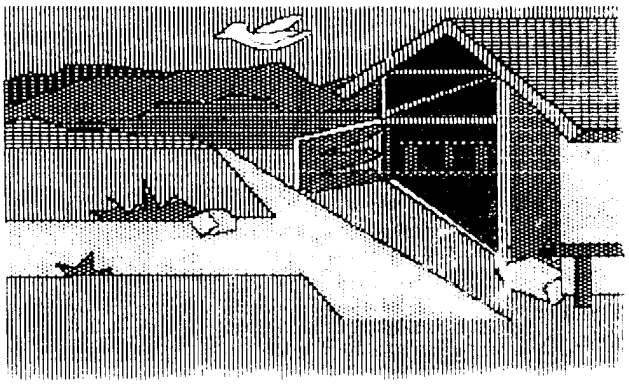
INVENTORY 또는 INV—자기가 가지고 있는 물건의 품목을 알고 싶을 때 사용.

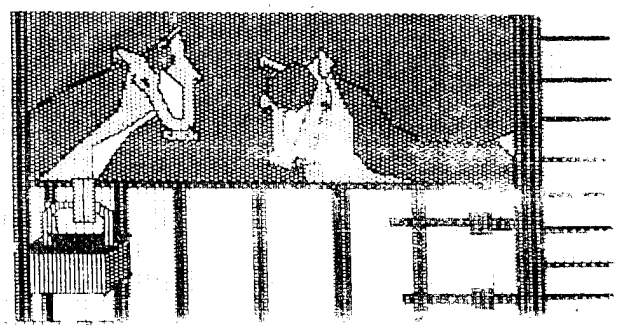
N, S, E, W, U, 또는 D—방향을 지시할 때 사용.

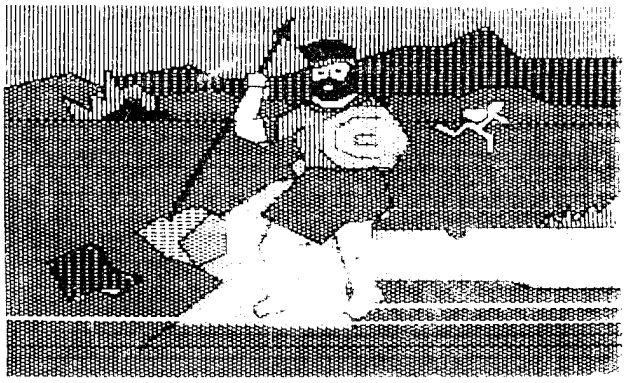
QUIT—게임을 그만둘 때.

SAVE—진행중인 게임을 보관하고 싶을 때

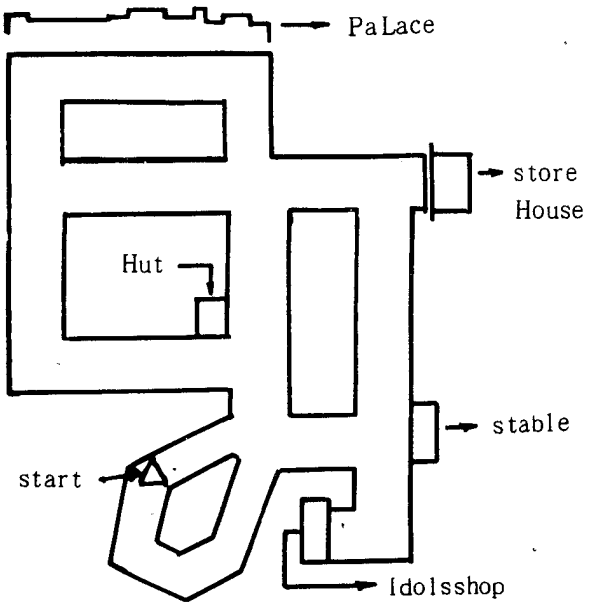
TIME—지금까지 몇 커트 (CUT)가 남았는지 알고 싶을 때 사용.



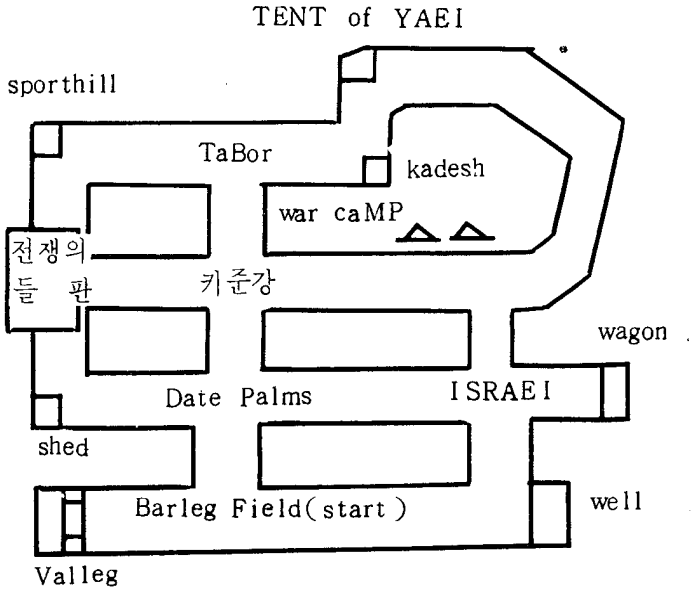




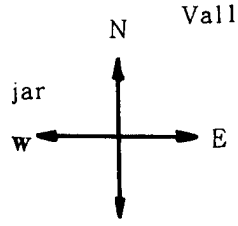
(1) 궁전까지의 지도



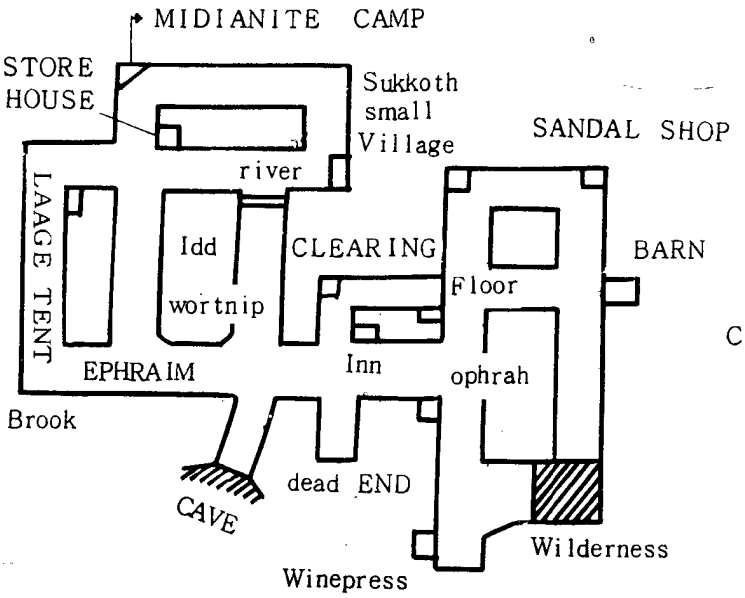
(2) TENT of YEAI 까지의 지도



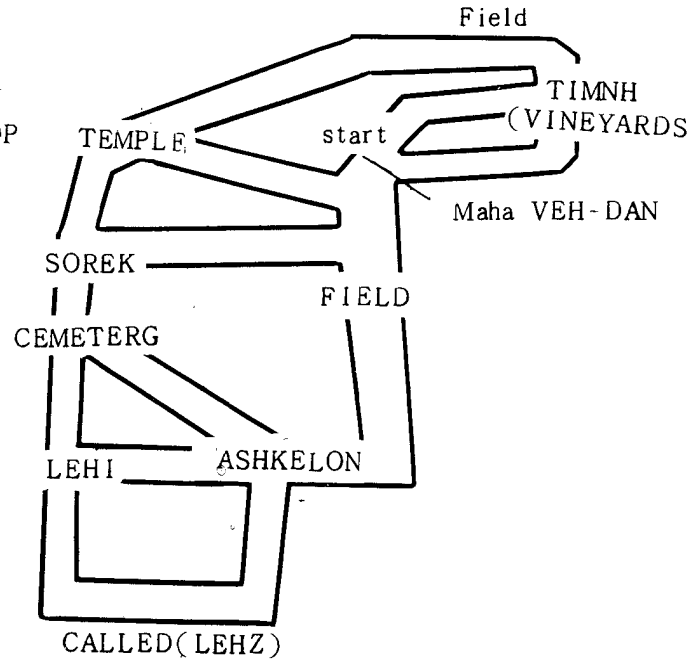
4 거리 — take jar



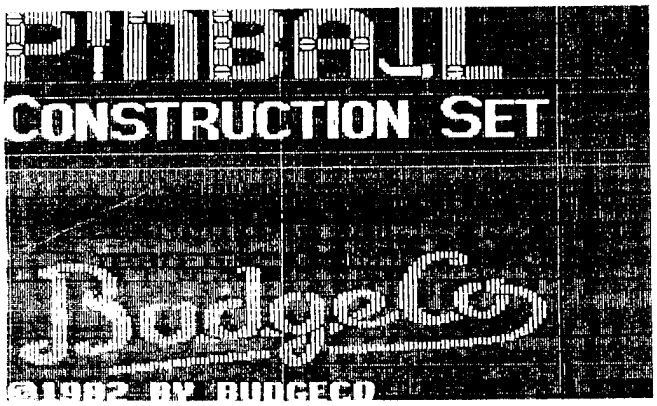
(3) 기드온의 강까지의 지도



(4) TEMPLE까지의 지도



PIN BALL CONSTRUCTION SET



핀볼 컨스트럭션세트(PCS)는 자신이 스스로 핀볼 기계를 조립하기 위한 키트로, 조립한 후에는 물론 핀볼을 할 수 있다.
게임이다. 이 S/W의 특징은 플레이 하는 것 뿐만 아니라 여러가지 오리지널의 핀볼머쉰을 자신이 디자인하고 조립한다는 과정을 즐길 수가 있다는데 있다.

아무것도 부착되지 않는 새로운 대 위에 범퍼 (Bumper) 플리퍼 (Fliper) 볼 트랩 (Ball Trep) 타켓 (Target)등을 자유로이 배치한다. 대의 모양도 마음대로 변형할 수 있기 때문에 하려고 하면 이 세상에 둘도 없는 멋진 핀볼 머쉰이 만들어 진다. 대가 완성되면 전기부품을 배선하고 타켓이나 관련시켜서 보너스 득점을 정하거나 범퍼에 볼이 부딪쳤을 때의 음을 만들거나 한다. 그리고 마지막에 대의 조정, 대의 경사각도, 중력을 쳐내는 힘 등을 설정한다.이것으로 머쉰은 완성되지만, 이렇게 진짜와 똑같은 핀볼을 만드는 것과 동일한 과정을 모두 조이스틱 하나가지고 해내는 것이 핀볼 컨스트럭션 세트이다.

필요한 시스템

AppleⅡ,Ⅱe (48K Ram)
디스크 드라이브 1대
이니셜라이즈한 디스크 1매

진행순서

이 PCS는 크게 나누어 3개의 작업으로 게임을 만든다. 그것은

(1) 게임 보오드의 작성
(2) 물리계수, 득점, 음의 설정
(3) 완성한 게임의 세이브이다.

윗 순서대로 해 보기로 한다. 디스크는 부트하면 바로 게임 보오드 작성에 들어간다. (그림 1) 화면 좌측에는 보오드의 단순한 바깥 틀만이 놓여져 있다. 우측 반면에는 플리퍼나 범퍼등 핀볼머쉰을 만드는데 필요한 부품 세트가 있다. 화면 우단의 일렬에는 가위,망치 등의 그래픽 부품이 있다. 이것은 게임 보오드를 만들기 위한 공구이다. 위에서 부터 설명하면 "손"의 메이크는 부품을 판면에 이동하거나 판면에서 제거할 적에 쓰여진다. (그림 3) 두번째 "화살표"는 판면상의 Nob (못 박힌곳)의 이동에 쓰이고 (그림 4) 세번째의 가위는 Nob를 잘라낼 (빼내는?)때 쓴다. (그림 5) 그 아래 "망치"는 당연히 Nob를 박기 위한 것이고 (그림 6) 그 다음의 솔 (붓)은 그 아래에 자기 마음대로 색을 바르는데 쓰인다.

이것들의 조작은 조이스틱과 BUTTON0에 의하여 행해지고 키이 보오드의 조작은 필요없다. 자기 마음대로 위의 조작에 따라 보오드를 만들면 (처음에는 데모 화면을 지정해서 레이아웃을 참고 하는 것이 바람직하다.: 데모를 보려면 맨 아래에 있는 디스크마크를 지정해서 로드하면 된다.→상세한 것은 뒤에서 설정) 그 다음에는 돋보기를 지정해서 화면의 일부를 확대해 보면서 솔과 페인트로 세부를 수정하고 문자나 형태도 고칠 수도 있다. (그림 2) 그 다음은 플리터와 볼을 하나만 테스트로 칠 수가 있다. 물론 치기전에는 스프링과 볼을 세트해 놓아야만 한다.

* 게임을 만들려고 할 때는 처음 화면이나 아니면 여기서 Make Game을 지정하고 10번 그림과 같이 되면 파일명을 놓고 미리 준비했던 이니셜라이즈 된 디스크를 넣어 만든다음 세이브 한다. (그때 프로그램에서 지시가 나오니 거기에 따라 주면 된다)

프링과 볼을 세트해 놓아야만 한다.

게임 보오드가 완성 되면 중력, 속도, 반발력 탄력 등의 계수를 지정한다.(그림 7) 중력을 작게 지정하면 올라간 볼이 붕붕 떠서 내려오지 않으니 주의하시기 바란다.

다음에는 "음"과 "득점"을 배선한다.(그림 8) AND 게이트 마크를 지정하면 Parts See 대신 음부호 마크하고 10점에서 1500점 까지의 점수가 나타난다. 이것으로 어느 부품에나 볼이 부딪치면 음이 나오고 몇점 프러스 되든지 지정할 수 있다. 배선은 드라이버 마크로 하고 배선을 자르는데는 가위를 쓴다.

이상으로 게임은 완성이다. 작성한 게임보오드나 지정한 계수를 디스크에 세이브하려면 디스크 마크를 지정한다.(그림 9) 여기서는 슬롯트와 드라이버로 바꿀 수가 있게 되어 있고 Load, Save, Make Game을 할 수 있다.

여기서 데모1이나 2, 혹은 3을 지정하면 샘플화면이 나오니(그림 11) 참고 하면 좋다.

이렇게 하여 자신이 작성한 오리지널 핀볼 게임을 즐길 수가 있을 것이다. 플리퍼 킥커가 여기저기에 있는 보오드나 재미있는 모양의 틀 등 여러가지 생각하면 즐거운 게임을 몇종이라도 만들 수 있을 것이다.

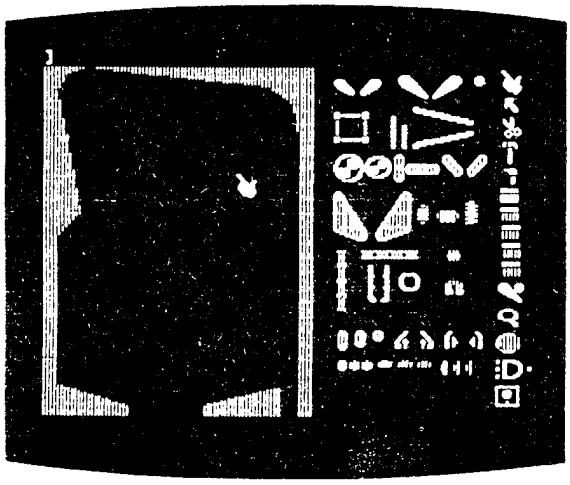


그림 1

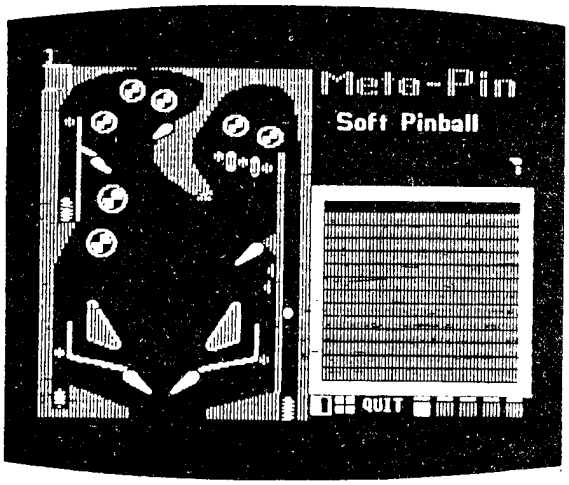
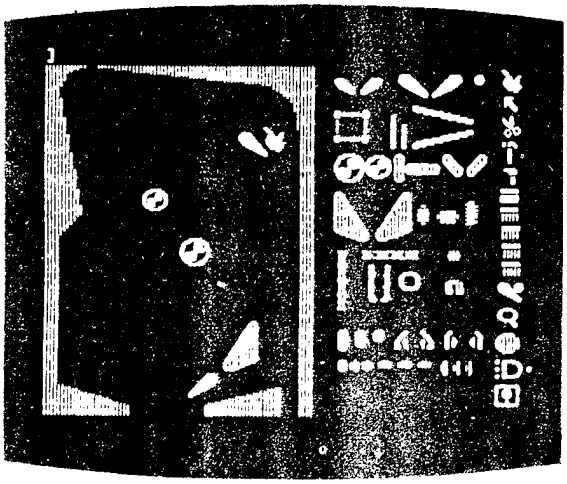
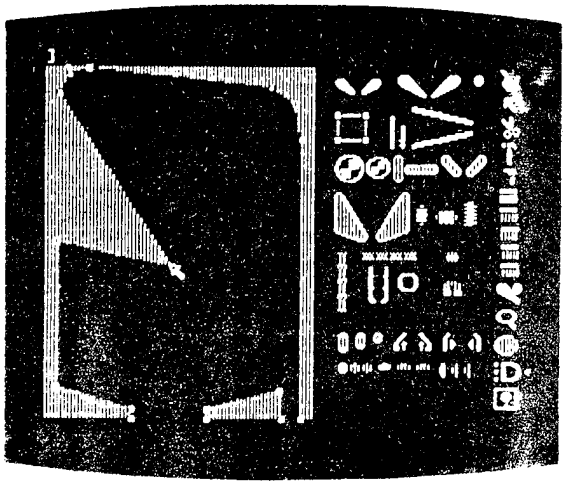
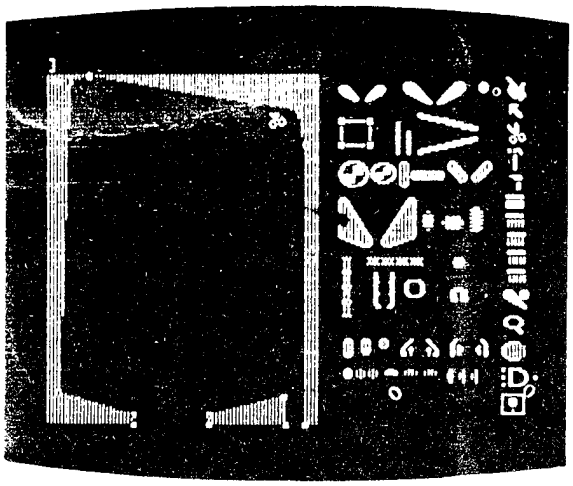


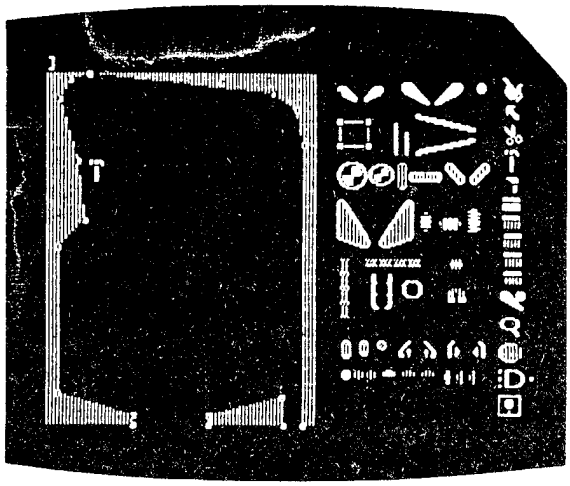
그림 2







〈그림 5〉



〈그림 6〉

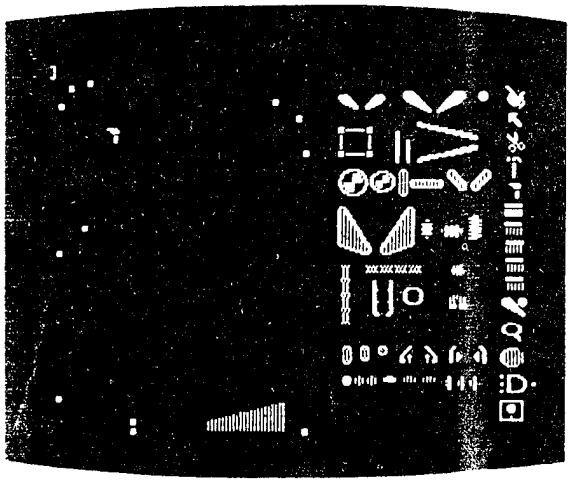
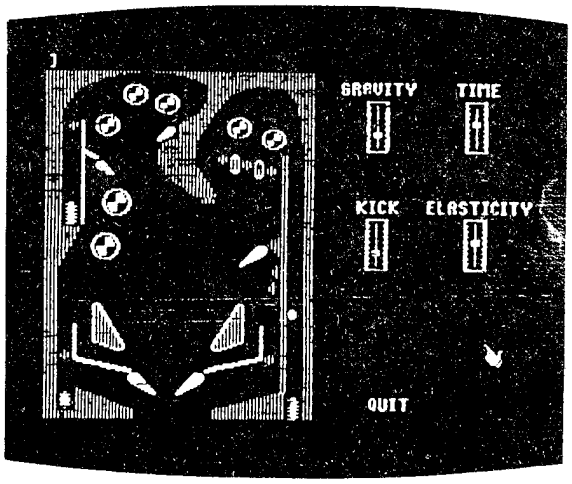


그림 6 A)



〈그림 7〉

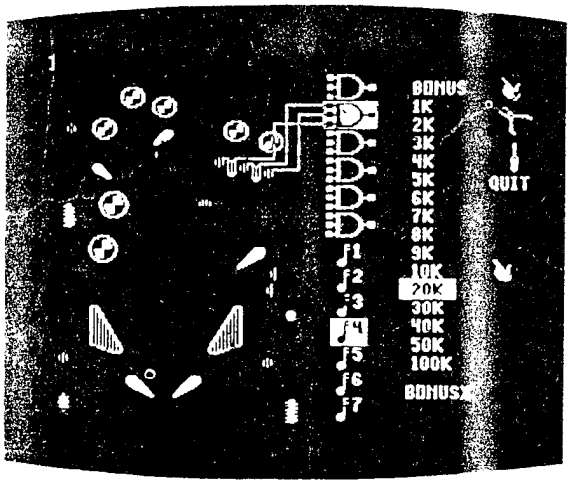


그림 8

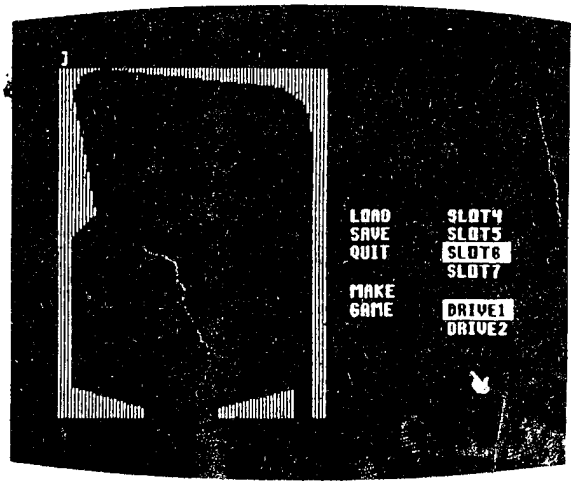


그림 9

PLASMANIA (플라스메니아)

당신은 초소형 마이크로 잠수함을 타고 사람의 몸속에 들어가 여러가지 장애물을 피해가며 혈관속을 이동하며 혈액응고를 제거하는 일을 한다.

▶ START

디스켓을 DRIVE1 1에 삽입하여 BOOT시키고 SPACE BAR를 눌러서 DEMO를 세우고 지시에 따라 CONTROL장치와 LEVEL을 선택하고 0을 GAME을 개시합니다.

▶ JOYSTICK CONTROL

스피드를 빨리하려면 STICK를 앞으로 하고, 느리게 하려면 뒤로 한다. 레이져총을 쏘려면 Button을 누르고 빨리 쏘려면 계속 누른다.

▶ KEYBOARD CONTROL

좌	←
우	→
상	A
하	Z
발사	SPACE BAR
정지	ESC
선택	CONTROL-R
음의 ON/OFF CHANGE	CONTROL-S

▶ SCREEN DISPLAY & SCORING

게임 데몬스트레이숀 중 PLAY LEVEL이 SCREEN의 상부에 표시된다. Game Play중에는 성적이 거기에 표시된다.

심장계는 아래부분 중앙에 있어 구급환자수는 아랫부분 오른쪽 구석에 표시된다. (심장계는 환자의 상태를 표시) Game은 환자의 고동이 천천히 그리고 정확한 상태에서 시작되나 잠수함이 장해물에 부딪칠때마다 환자의 힘이 약해져 간다. 항체나 박테리아를 놓칠때마다 환자의 고동은 불규칙하게 변하고 체력이 약해진다. 고동의 정지는 환자의 죽음을 의미하고 게임은 종료된다.

Point는 장해물을 쏘면 올라가고 각 단계를 종료하면, Bonus 환자의 고동도 강해지고 BONUS 득점도 올라간다.

▶ 단계 1. 장해물

어느 PLAY LEVEL에 선택하더라도 Goal (혈액응고)에 도착하기 까지는 여러 단계를 통과하여야 한다. 최초의 환자 치료에 대해서는 단계 1, 2, 5와 6을 통과하는 도중에 싸워야 한다.

단계 3은 같은 PLAY LEVEL로 혈액응고에 향하는 2번째 부터는 6단계를 모두 통과하여야 한다.

▶ 항 체

동맥벽에 닿는 것을 피한다. 닿으면 움직임이 빠른 항체가 발생하기 때문에 가능한 많이 파괴한다. 그냥 통과하면 환자의 체력이 약해진다. 항체는 단계 1~5까지에서 나타난다.

▶ 효 소

효소를 발견하면 쏜다. 맞히면 치료효과를 높인다. 효소 파괴는 환자를 치료하는 유일한 방법이다.

빠뜨렸다 해도 환자에게 악 영향은 없다.

단계 1~5에 나타난다.

▶ 단계 1

환자의 면역시스템에서의 방어 세포는 다가서면 동맥벽에서 발생한다. point 를 얻기 위해서는 파괴해야 한다. 빠뜨려도 피해는 없다.

▶ 단계 2

혈구는 환자에게 산소를 공급한다. 쏘거나 닿지 않게 한다. 부셔 버리면 환자의 상태가 악화된다.

▶ 단계 3

환자의 혈액중에 박테리아를 남겨두면 환자 생존에 위험이 온다. 박테리아를 쏠때마다 약해지지만 완전히 파괴하려면 3번을 쏘아야 한다.

▶ 단계 4

방어세포, 혈액응고, 박테리아 등이 이 단계에서 모두 등장한다.

▶ 단계 5

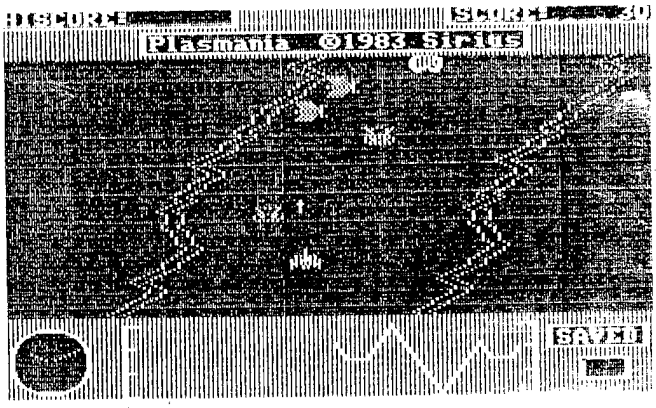
Goal 에 가까워지면 동맥이 빨라진다. 동맥벽에 부딪치지 않게 조종한다.

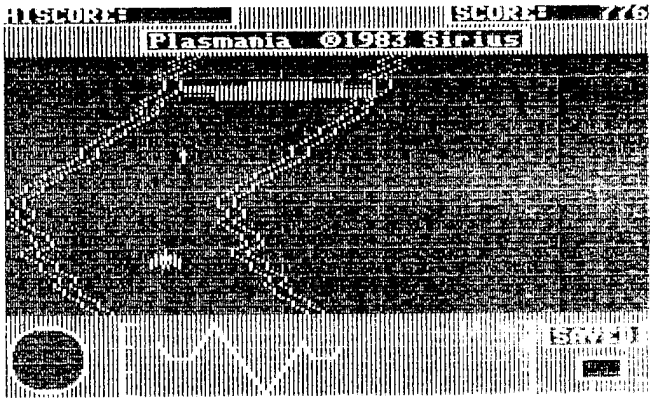
▶ 단계 6

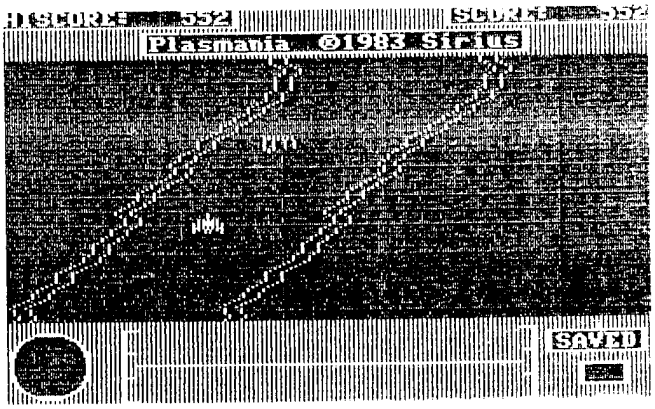
최종 목적의 혈액응고와 같이 작은 응혈이 단계 6에서는 당신을 기다리고 있다. 혈액응고에 닿기 위해서는 파괴 불능한 응고를 주의하며 통과 한다. 응고에 부딪치면 당신과 환자에게는 치명상이 된다. 심장계가 정지하기 전에 15발을 발사한다. 다 쏘아 없애면 다음 환자에게 간다.

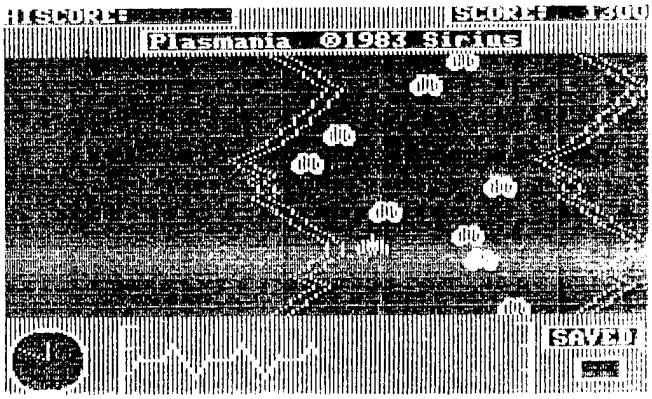
▶ **PLAY LEVEL**

LEUEL 1 : 보통게임
2 : 후속게임
3 : 숙련자를 위한 게임
4 : 후속 숙련자를 위한 게임
5 : 초보자를 위한 게임
6 : 후속 초보자용 게임









RESCUE RAIDERS (특공대원의 구출)

게임을 하기전에

1944년 6월 6일 D 데이. 몇 천명의 사람들이 수백의 선박, 비행기로 북불란서의 놀만디로 진격했다. 사상 최대의 수륙 작전이었다. 그것은 성공했다. 전투에는 미국, 캐나다, 영국, 불란서, 폴랜드, 화란, 노르웨이, 호주, 뉴질랜드군이 참가하여 독일 육군원수 아윈, 롬멜이 「통과 불가능」이라고 단언한 방어벽을 돌파했다. 연합군은 히틀러의 잔인함과 대결하기 위해서, 또한 북유럽을 방어하기 위해서 단결한 것이었다. 그러나 이것은 시작에 불과했다. 세계의 신문이 이 상륙작전을 성공이라고 보도해도 연합군은 아직 불안정한 그 위치를 확실하게 하기 위해서 움직이고 있었다. 그러기 위해서 북불란서로 부터 화란, 벨기에에 걸친 지역의 독일군을 무찌르지 않으면 안된다. 놀만디의 전투는 이제 시작된 것이다. 놀만디는 전사의 악몽이다. 광대한 평지는 높고 두터운 나무들에 의해서 북해로부터 불어오는 바람을 막고 있다. 여기를 통과해야만 하는 연합군 병사들은 나무 때문에 독일군의 동정을 알 수 없었다. 전투는 육지에서 육지 그리고 민가로 부터 민가 (民家)로 연속되었다. 이 여러가지 사항은 수 마일 전진하는 데에도 며칠이나 걸리게 했다.

개전초 독일군의 저항은 완강했다. 젊고, 잘 훈련된 병사가 러시아나 북아메리카에서 경험을 쌓은 상관에게 통솔되고 있었다. 그들은 연합군에게 막대한 타격을 주었다. 그들을 쫓아내는 것은 완전 박살 밖에 없었다. 예를 들어 세인트로에서는 마을이 문자 그대로 박살났다. 후에 연합군 사령관 아이젠하워는 세인트로를 횡단하는데는 「발에 흙을 묻히지 않고」 가능했다고 즉, 콘크리트와 파편밖에 없는 그 상황을 말했다고 한다.

결국 전쟁에는 이겼다. D-데이로 부터 3개월후 연합군은 불란서, 화란과 벨기에의 북쪽 해안선을 봉쇄하여 불란서와 베네룩스 삼국은 자유가 되었다. 독일군은 불란서, 화란, 벨기에와 이태리 그리고 동유럽에 쌓여 사면초가가 되었다. 놀만디의 싸움은 역사에 있어서 가장 중대한 것이었다. 만약 연합군이 D-데이의 해안에서 쫓겨났다면, 또한 만약 그것에 이어지는 전쟁이 독일군의 승리로 끝났다면 현재, 또한 미래의 세계는 현저하게 바뀌었을 것이다.

역사는 여러가지 사건이 복잡하게 엉키는 총합체이다. 특정 시간에 일어난 것은 그 이전 또한 그때 일어난 것에 영향받는다. 그리고 이번에는 그 일어난 것이 그때 그리고 그 후에 영향을 준다. 이때의 흐름에 있어서는 어떠한 것도 무의미하지는 않다. 아주 사소한 것도 20년 혹은 수백년 후에 중대한 효과를 가져다 준다. 2개의 예를 생각해 보자.

1. 러시아 황실의 재판에서 급진파 학생이 암살을 기도한 것 때문에 사형을 선고받아 처형되었다. 그의 동생은 일생동안 이름을 바꾸고 황실을 미워했다.
2. 비인의 한 예술학교의 교수는 후에 제2차 대전에서 활약하는 인물의 입학허가를 거부했다. 거부당한 아돌프 히틀러는 예술 이외의 생애를 찾아 내야만 했다.

만약 재판이 성급한 젊음이에게 관대했더라면 혹은 교수가 그 인물의 그림에서 좋은 점을 발견했다면 역사는 어떻게 되었을까? 확실한 것은 모르지만 답은 명백하다.

같은 식으로 육군의 진행방법, 도시의 파괴, 병사와 시민의 생사가 후에 어떠한 결과를 가지고 왔을까? 현재 살아있는 사람들의 몇명인가가 전쟁에서 살아남은 아버지나 조부를 모시고 있을 것이다. 만약 싸움에서 죽은 사람들이 죽지 않았다면 몇 사람이 더 태어 났을까? 연합군의 승리는 어떠한 영향을 주었는가? 독일이 승리했을 때의 영향은.

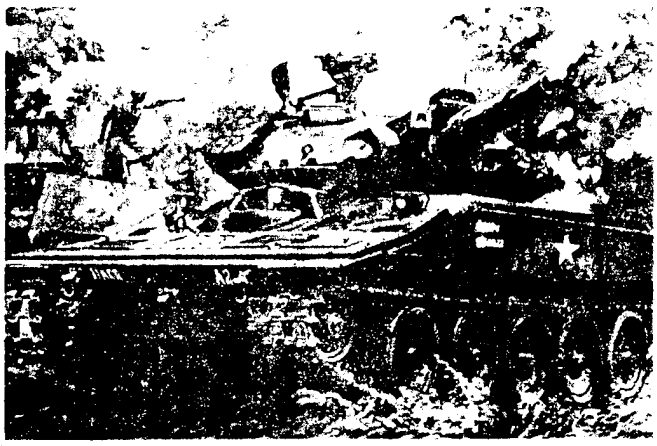
우리들의 이 물음에 대한 대답은 추측의 영역에서 벗어날 수 없다. 말할 수 있는 것은 놀만디의 싸움은 지금 살아있는 사람 모두의 인생에 영향을 주었다는 것이다. 그러나 무엇이 어떠한 영향을 주었는지는 아무도 모른다. 그럼, 여기서 어떤 사람들의일을 상상해 보자.

지금 살아있는 그들은 위에서 말한 것 같은 영향을 분석할 수 있다고 믿고 자기들에게 이익을 주도록 싸움의 결과를 바꾸려고 하고 있다. 즉"시간여행"을 사용해서 현대 병사를 1944년의 유럽으로 운반하여 40년 후에 그들이 강대한 정치적, 경제적 권력을 장악할 수 있게 놀만디의 전쟁의 결과를 바꾸려고 하고 있다. 당신에게 아니, 전인류에게 위험은 큰 것이다. 만약 그들이 성공하면 절대권력의 지배를 받게 된다. 이것이 " Rescue Raider "의 배경이다. 테러리스트는 존재한다. 그들은 타임 머쉰을 가지고 있다. 그들의 기술은 제 2 차 대전을조정할 수 있고 물론 당신도 조정할 수 있다. 그리고 당신은 지금 테러리스트들의 야망을 쳐부술수가 있다. 과거로 가자. 현재를 구할 수 있을까?

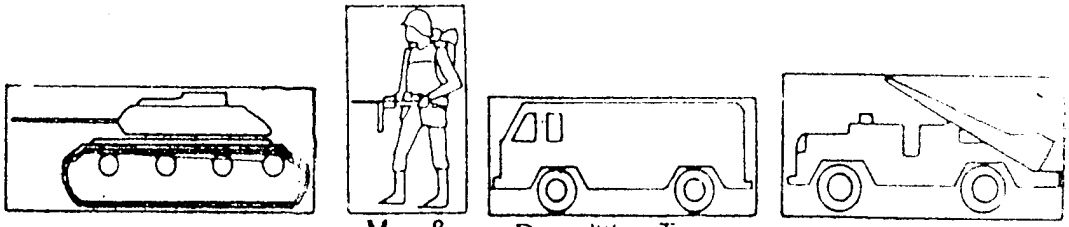
게임의 특징

Rescue Raiders (이하 R,R)는 전략전쟁 시뮬레이션 게임이다. 당신은 헬리콥터나 육군을 지휘하며 적을 무찌르기 위해 진군한다. 다른 게임과는 달리 R.R은 무엇이 일어나고 있는가를 보고 조직할 수 있다. 보이는 것은 헬리콥터나 병사, 미사일이고 지도상의 기호는 볼 수 없다.

게임을 이기기 위해서는 전략과 기술 양쪽이 필요하다. 전술이란 액션 게임의 부분이고 이것을 사용해서 적을 이기도록 무기나 사람들을 움직인다. 전략은 전장에서 얼마만큼 적보다 유리한 입장을취하는가 하는 과학과 예술이다. R.R에서는 조정을 잘하게 되면 유리해지지만 그것을 전략적 요소에 더해지도록 유도하지 않으면 안된다. 전술만으로는 R.R에서 이길수 없다. 다른 장군과 같이 당신은 자기 자신으로 그 전략을 찾아내 그것을 효과적으로 사용하는가를 배워야 한다. 게임을 공평하게 하기 위해서 적도 당신과 똑같은 식으로 전략을 쓴다.



R.R은 8개의 싸움으로 나누어져 있다. 한 게임에서 이기면 자동적으로 다음 싸움으로 넘어가며 점점 어려워진다. 한번이라도 지면 적의 승리가 되어 게임은 끝난다.



게임의 요소

Rescue Raiders는 수 많은 고정된 요소와 동작하는 요소들로 되어 있다. 고정된 요소에는 당신과 적을 위한 본부와 헬리콥터장, 벙커들이 있다. 동작하는 요소는 헬리콥터, 탱크, 병사, 기술자, 대공미사일, 운반차량, 그리고 파괴담당팀의 차량 (DTVS)들이다.

무기

o 미사일

스마트 미사일은 헬리콥터와 대공 미사일 운반차량이 가지고 있다. 이 미사일은 사정거리가 가장 길며 강력한 무기이다. 발사되면 정해진 목표를 향해서 날라간다. 대공 미사일 운반차량은 적의 헬리콥터만 공격 가능하다. 헬리콥터는 어느 것이든지 파괴할 수 있다.

o 폭탄

이것은 헬리콥터만 가지고 있다. 이 폭탄에 맞으면 피해를 받던가 파괴된다. 직접 맞지 않으면 피해는 없다.

o 머쉰 건

헬리콥터, 탱크, 병사가 있다. 가장 많은 총알을 쏠 수 있지만 게임 속에서는 효과가 별로 없는 무기이다. 탱크와 병사에게 총알의 한도는 없다.

o 대공지포

지상의 속사포이지만 헬리콥터와 탱크를 공격한다. 공격은 자동적으로 된다. 여러개의 벙커를 빼앗으면 머쉰 건을 사용할 수 있다.

게임을 시작하기에는

〈필요한 System〉

Apple전 기종 (단 64KRAM필요)

Joystick 1개

Drive 1개

게임의 개시는 아주 간단합니다. monitor와 본체의 스위치를 ON하여 R.R Disk를 Drive on넣어 주세요. 그러면 Disk Drive에서 소리가 나와 조금 있으면 Rescue Raiders라고 Came을 Load하고 있는 것을 나타내는 표시가 나옵니다. Load가 끝나면, Title Screen이 시작합니다. Title이 나타나면 바로 Drive는 돌아가고, 그리고 Demo가 끝나면 Game속의 몇 장면이 나옵니다. 준비가 다 되어있으면〔S〕Key로 시작할 수 있읍니다. Demo는 끝나고 다음과 같은 Message가 표시됩니다.

게임하는 방법

R.R의 플레이 장소는 넓은 전장터이다. 타임머쉰과 헬리콥터 정착장으로 이루어지는 당신의 사령부는 오른쪽 끝, 적의 사령부는 왼쪽 끝이었다.

o 게임 스크린

게임 스크린은 2개로 나누어진다. 큰쪽이 TV와 같은 것으로 당신의 헬리콥터가 화면 한가운데에 나오거나 둘레의 사물을 보여준다. 위의 작은곳은 레이더로 포함한 전장터에 있는 모든 것을 보여준다. 큰쪽을 당신이 전투중 헬리콥터를 조종하거나 정찰을 위해 쓰여진다. 레이더로 아군이나 적의 상황을 보기 위한 지도로 사용한다. 레이더의 중요한 사용법중의 하나는 헬리콥터의 미사일이 추적하는 목표를 정하는 것이다. 레이더에 비치는 것은 형태에 따라 색을 나누어 놓았다. 헬리콥터는 하얀사각으로써 다른 것보다 크게 되어 있다.

o 헬리콥터의 조종과 작동

헬리콥터는 당신이 직접 조종하는 유일한 것이다. 헬리콥터의 무기는 조이스틱의 단추로 조종하며

단추 ϕ 가 머쉰 건 단추 1이 폭탄이다. 양쪽 단추를 동시에 누르면 미사일이 발사된다.

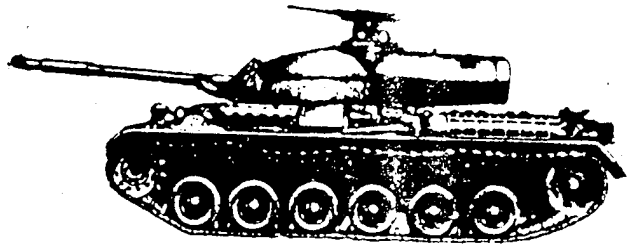
헬리콥터의 무기는 모든 이동물과 타임 머쉰, 여러개의 벙커를 제외하는 고정물에 위험하다. 헬리콥터가 지상 또는 헬리콥터 정착장에 있을 때에는 무기는 사용할 수 없다. 지상에서 단추 1 을 누르면 헬리콥터에 타고 있던 병사들이 내려와 적한테 향한다. 헬리콥터는 최고 5명까지 (조종사는 포함하지 않는다) 병사들을 태울 수가 있다. 지상의 병사 앞에서 헬리콥터를 세우면 5명이 될때까지 병사는 헬리콥터에 타게 된다. 헬리콥터가 병사를 운반하며 공중에 떠 있을 때 스페이스 바아를 누르면 병사 하나가 지상으로 향해 낙하한다. 스페이스 바아를 누를 때마다 한명의 병사가 낙하한다. 때때로 낙하산이 열리지 않을 때도 있어 죽는 병사도 있다. 헬리콥터가 파괴될 때 몇명이 탈출하여 낙하산으로 낙하할 때가 있다. 그들이 지상에 내리면 일반 병사와 같은 행동을 한다.

당신의 헬리콥터는 적의 어떠한 공격에 의해서도 피해를 받는다. 피해의 정도는 헬리콥터 뒤쪽 하부에서 나오는 연기에 의해서 알게 된다. 피해가 커지면 연기는 늘어난다. 헬리콥터가 파괴되면 남은 헬리콥터가 파괴된 곳을 수초간 보여주고 헬리콥터 정착장의 새로운 헬리콥터로 화면은 바뀐다. 파괴된곳을 계속 보고 싶으면 조이스틱의 단추의 어느 쪽인가를 계속 누르고 있으면 볼 수 있다. 무기의 보급이나 연료, 수리 등은 정착장에서만 가능한다. 헬리콥터가 완전히 수리되면, 레이더의 바로 아래에 녹색으로 표시된다.

여러개의 상황이 충족되면 헬리콥터에 타고 있던 사람이 정착장에 오르지 않더라도 수리해줄 것이다. 헬리콥터의 연료가 떨어지면 「Low Fuel」이 표시되고 위험한 만큼 내려가면 위험신호가 울리고 연료계기가 화면 상부에 표시된다.

○ 지상군

당신은 적의 타임을 파괴하기 위하여 지상의 군대로 진군시켜야만 한다. 지상군은 헬리콥터를 뺀 모든 이동물이다. 지상군을 조정하는데는 키이보오드를 사용한다.



T… 탱크
M… 병사
E… 기사 (엔지니어)
A… 대공미사일 운반차량
D… DTV (파괴 공작 차량)

T.A.D는 전장터에 하나만 등장한다. M은 5명이 나오고 E는 두사람의 기사가 나온다. 하나가 등장할 때 "칫"소리가 나면서 레이더의 상하 파란불이 하얀색으로 변한다. 지상군은 자동적으로 적을 공격하며 진군한다. 당신의 헬리콥터는 지상군을 지원하는 멋진 무기이다.

군자금

실제의 군대와 같이 당신의 돈이 든다. 헬리콥터와 그 연료, 무기 이외의 모든 것에 돈이 든다. 물건을 사기 위해서 키이를 누르면 그 물건의 값이 당신의 자금에서 인출된다. 충분한 돈을 가지고 있으면 H키이를 눌러 헬리콥터를 구입할 수도 있다. 돈은 당신이 전쟁터에 있는 시간에 따라 다르다.

물 건 (양)		값
헬리콥터	1 대	20 달러
탱크	1 대	4 〃
병사	5 대	5 〃
기사	2 대	5 〃
대공미사일 운반차량	1 대	3 〃
DTV	1 대	2 〃

충분한 돈이 없을 때는 고용하기 위해서 키이를 눌러도 소용없다. 이동물이 한꺼번에 등장할 수 있는 수량에는 한도가 있다. 한도를 넘어가면 충분한

돈이 있어도 소용없다.

컴퓨터 상태 점검

C를 누르면 항상 컴퓨터의 보고를 볼수 있읍니다. 이 보고는 지금 폭탄의 수, 스마트 미사일의 수 타고 있는 병사의 수, 그리고 마지막으로 남아있는 헬리콥터의 수가 차례로 표시된다. 돈은 2개의 다른 크기의 주머니로 나타난다. 큰 봉투는 작은 봉투 4개 분으로 나타내지고 상기의 값을 작은 봉투로 나타난다. 연료 계기는 보고 사이 레이더 아래에 표시되고 하얀색이 남은 연료, 빨간색이 쓴 연료를 나타낸다. 보고 도중에 이미 표시된 것을 다시 보고 싶을 때는 C키이를 누르면 된다. 1~9 까지의 숫자 키이는 보고의 속도를 조절하는 것이다. 1이 가장 늦고, 9가 가장 빠르다.

득점

R.R의 목적은 싸움에 이기는 것이다. 승리를 얻기 위해서는 테러리스트를 8개의 전쟁터에서 무찔러야 한다. R.R은 2개의 점에서 득점이 된다.

1. 적에게 가한 피해량
2. 적에게 피해를 주었을 때의 값

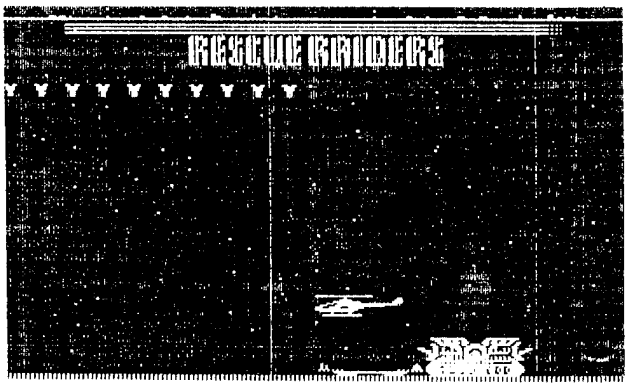
당신의 목적은 8개의 전장터에서 이기고 대량의 득점을 얻는 것이다. 득점은 이 동물이 파괴될때 마다 줄어든다. 또한 시간이 지나도 줄어든다.

이기는데 시간이 걸리면 그것만큼 득점도 줄어듭니다. 득점은 승리인가 패배인가. 사정하여 비교하는 방법으로서 표시된다. 승패를 결정짓는 것은 아니다. 그러기 때문에 아주 낮은, 혹은 마이너스의 득점으로 이기는 일이나 아주 높은 고득점으로 지는 일도 (극단한 예이지만) 가능하다. 최고의 득점은항상 가장 낮은 비용으로 승리하는 것이다.

ESC키이로 항상 현재의 득점을 볼수가 있다. 동시에 게임도 중지하기 때문에 ESC는 게임을 일시 중지 시키고 다른 일을 해야할 때도 편리하다. 다시 ESC를 누르면 재개할 수 있읍니다.

헬리콥터의 조정

조이스틱 버튼	헬리콥터의 상태	결과	해설
0	공중	미사일 발사	최대 50발
1	공중	폭탄 투하	-
1	지상	병사 탑승	-
0과1	공중	헬리콥터에 가까운 적에게 발사	두 개의 버튼을 동시에 누름
-	헬리콥터상	보급 및 수리	헬리콥터상에 대략
-	아군 병사 앞에 착륙	병사가 탑승	최대 5인까지



RINGS OF ZILFIN (질핀의 반지)

1. 소 개

희미한 달빛이 열린 창문을 통해서 갸냘픈 영상을 그리며 내 방의 어두운 구석으로 희미하게 비쳐온다. 나는 희미하게나마 그녀를 볼 수 있었다. 그녀의 아름답고 당당한 모습과 힘은 시간이 지남에 따라 미약해졌으나 전부 말살되지는 않았다. 여기에 오래전에 죽은 나의 어머니가 서 있었다.

나는 18년만에 나의 특별한 능력을 보존하고 힘과 자신감이 충만한 채로 그녀의 앞에 서 있었다. Batiniq의 왕국의 운명이 내게 달려 있었다.

"나의 아들아 가까이 오거라" 그녀는 거의 속삭이는 투로 말했다. "네가 악으로 힘을 정복하려면 좀 더 가까이 와야한다." 나는 달빛쪽으로 다가갔다.

"너는 특별한 힘을 가지고 있는 왕(shalm)의 혈기를 가지고 있다. 나와 너의 아버지 사이에 있는 유일한 자식인 너는 우리가 Toro 산맥의 세번째 협곡에서 Goblin에게 공격을 받아 살해되었을때 즉, 너의 나이 10살 되던 해에 고아가 되었다. 너의 삼촌과 함께 살면서 너는 그의 가게에서 일을 하였단다. 어린 나이에 화가 났을때 너는 조그마한 사물을 태울 수 있거나 폭파시킬 수 있다. 그리고 지금 나는 너에게 와 있다." 나는 놀랐다. 그녀는 내가 모르는 사실에 대해서도 알고 있었다. "나는 습격을 했던 Goblin에 대항하여 복수를 꿈꾸던 숲속에서 칼 연습과 활연습을 제외하곤 지금까지 어떤 모험도 하지 않았다. "그러나 너의 임무는 매우 크며 힘든 것이다.

나는 매우 놀랐다. 나는 지금까지 마을을 벗어나서 여행한 적이 없었기 때문이다. 내게 무슨 일이 일어날까? "너의 눈물은 거대한 바다에만 떨어져야 한다. Batiniq의 왕국은 Dragos 경에 의해서 파괴되었다. 선의 최후의 멸망이 가까이 다가왔다. 그러나 너만이 이것을 구할 수 있다." 나는 주저했다.

"나의 아들아 앉아라 나는 내가 할 수 있는 최선을 다해 도울 것이다." "너는 오래전부터 Zilfin의 지혜와 미를 알고 있는 매혹적인 왕국에 들어갈 것이다. 그들의 지역은 빈곤과 공포로 휩싸여 있다. Zilfin의 두개의 반지에 대한 힘과 Zilfin의 신비스러운 사라짐과 Batiniq를 희망이 없는 땅으로 만든 Dragos경의 재앙에 대하여 여러가지 소문이 돈다." "도처의 나무위에 교차되어 못박혀진 Dragos의 팻말은 그가 지난 20년전에 우리에게 왔을 때 선언 되었다. 그 목록에는 「너희 Batiniq의 사람들은 신성한 감정을 잃어 버렸다」고 적혀 있었다.

「나 어둠의 악마는 탐욕과 미움과 고통을 상기 시켜 줄것이며, 그것은 알맞은 세계를 창조할 것이다. 위대한 과업을 성취하기 위해 내가 조사한 모든 것에 대해서 나 자신이 왕국의 신분이 된다. 모두가 위대한 어둠이다.」

"Dragos의 눈에서 번쩍이는 벼락과 무시무시한 고통이 Batiniq를 괴롭히고 있다. 여기에 굉장히 극악한 마술사가 있었다. "

그녀의 눈은 나를 응시했다. "네 앞에는 헤엄치고, 뛰고 나는 위험한 동물들이 있다. 아직 거기에는 꼬마들, 난장이들 그리고 아마 Zilfins 등의 친구들도" "이건 전투와 전략의 세계다. 여기 세 나라에서의 여행은 다른것 보다 더 위험하고 힘이 들 것이다. 어떤 강한 검도 실패하는 즉, 마술이 통하고 식인식물이 있는 곳도 있다. 또한 Dragos의 앞잡이들도 역시 마술을 쓸 수 있다." "자, 얘야 이제 어서 가거라 오늘밤은 네가 어른이 되고, 모험이 시작되는 것이다."

동시에 그녀는 그녀가 온 곳으로부터 안개속으로 사라져 갔다.

The first stroke

Batiniq의 구세주는 빨리 나타나지 않을 것이다. Dragos경의 시대를 제거하고 Batiniq왕국을 되찾는 데에는 많은 시간과 날들이 필요할 것이다. 세부설명에 주의하라. 무엇이라 쓰여졌는지 주의하라. 단서(도표)에 주의하라 우선 잔존자는 너의 표적이 될 것이다. 이 왕국의 어떤 부분은 다른 곳보다 더 위험하다. 게임이 시작되면 안전지역에서 머물도록 노력하고 대비해라. 너의 소유물들과 너의 음식 그리고 지구력을 세밀히 지켜보라. 가끔은 되돌아 가는 것이 최선의 과정이다. 전투를 수행함에 있어서 너의 힘과 마술과 재산을 증가시켜야 한다. Deloria에서는 싸게 사서 비싸게 팜으로서 많은 이익을 만들 수가 있다. 가장 위험한 지역을 통과해야만 할 때에는 자세히 관찰하라. 네가 먹을 수 있는 여덟가지 식물은 너의 건강에 도움이 될 수 있게 해줄 것이다. 어둠의 전설은 파멸이다. 충실하게 너는 준비해야만 한다. 아래의 기도문이 너와 함께 한다.
"Zilfin의 등불은 빛중의 빛으로 너를 비추고 악마의 주위를 돌 때에는 등대불이 밝혀질 것이다. 이땅이 자유로와 질때까지"

Starting

Apple : 게임을 혼자서 할때에는 disk one에 시작하고 (그리고 만약 둘이서 할때에는 disk two로 하라) 건너뛰기위한 표제 결과(연속)가 모험 앞에 있는 동안에는 종종 "×"를 누를 수 있다.
·새 게임을 선택한다.

Movement

- 지도와 Whick direction란 단어가 나타날때 남쪽을 향한(SO)를 넣어라.
- 당신의 기호가 다시 나타나면 당신은 여행 mode로 들어간 것이다.

○ 걸음을 시작시키는 space bar를 누르라.
당신이 멈추기를 원할 때에는 space bar를 다시 누른다. 움직이는 동안에 여행 속도를 조절하는 좌우 화살표를 사용하시오.

○ 가끔 상태를 표시로 알려주는 〈esc〉 key를 누르시오. 현상태 화면을 보면 당신은 확실히 알 수 있을 것이다. 만약에 의구심이 있다면 당신은 game book에서 알아볼 수 있을 것이다.

○ 태양이 사라지면 밤이다. 너는 피곤해지고 너의 속도는 서서히 떨어질 것이다. space bar누르기를 멈추고 휴식의 (R)을 누르라. 만약 일출시 네가 보거나 그대로 서있는다면 너의 속도는 빨라지지도 않고 또 더욱더 피곤해 질 것이다. 〈esc〉 상태에서는 오직 당신만이 진행할 수 있다는 것을 항상 생각하다.

Enemies

○ 만약 공중에 어떤 스파이 새를 보면 그것들이 멀리 날아가기 전에 단발로 쏘아 맞추도록 노력하라. 만약 하나를 놓치면 그것은 한 무리의 괴물들을 불러올 것이다. 이런 악마들은 무리지어 다니는 경향이 있다. 만약 이 한무리의 괴물들을 완벽하게 부숴버리지 못한다면 당신은 또다른 파도에 휩싸이게 될것이다. 고맙게도 그들은 일몰과 함께 사라져 간다. 하늘쪽 화살표 풀려면 (A)를 눌러라. 움직이거나 겨냥을 하려면 좌우 화살표 key를 사용하라. 당신은 만약에 화살들이 떨어지거나 지구력의 한계에 오면 (F)영령을 사용함으로써 역시 도망갈 수 있다. 당신이 마술을 쓰는 기술들을 갖게 될때 당신은 마술로써 싸울 수 있을 것이다. 당신은 전투중 (혹은 다른 시간)에 Yurpin 버섯을 먹음으로써 지구력을 보충할 수 있다.

○ 만약 당신이 Goblin (악귀), 광신자 또는 다른 거주민들에게 공격을 당할 당신이 마술을 쓰는 기술을 터득한 상태라면 당신은 S(검) A(화살) C(돌팔매질)로 싸울 수 있다. 검·화살 Eevei 문자들은 공격 명령에 요구된다. 당신의 습격 명령을 위해서는 검의(S) 그리고 왼쪽 화살이나 return key 또는 오른쪽화살 slash(1) key를 상

하좌우로 지시하기 위해 누르라.

Other Options

○ 당신이 시 마을 또는 어떤 위치에 다다를때 당신은 도움이 되는 선택권을 받을 수 있다. 이러한 선택권은 화면 밑부분에 나타날 것이며 그것들을 수행하는 문자는 괄호안에 있을 것이다.

○ 규칙적으로 얼마나 음식이 남았는가 보고 당신의 상태를 점검하라. 각기 태양이 뜨자마자 어떤 지역을 조사하면 one에 의하여 당신의 음식 공급이 줄어들 것이다.

○ 당신이 여행중에 사제를 볼때 당신은 그와 얘기(T)할 수 있다. 이것은 멈춤과 (T) key를 누름으로써 지시에 따라 행해진다. 만약 대답이 "얘기할 사람이 없다"면 화살키를 좌우로 다시 움직여라. 사제의 일부 인원이 놀랄 것이다.

○ 당신이 여행중에 발견하는 샘으로부터 물을 마시는 (D)명령 모두는 일하기 위하여 올바른 지시를 하여야 한다. 당신은 종종 걸음을 멈출수 있고 또,움직이는 구조물의 왼쪽 오른쪽으로 움직이는 화살 key를 사용하는 것을 마음 깊이 새겨 두어야 한다.

○ Get (G) 명령은 당신이 볼수 있는 물체를 줍는데 사용해야 한다. 또한 당신이 주운 물건중 확실히 보이지 않는 것은 Look (L)을 사용해 볼수 있다.

○ 당신이 첫번째 구세군에서의 승리를 못한 경우에는 나중에 다시 시도할 수 있도록 화살을 저축(save)하라. 회기 중에 저축하는 것은 현명한 일이고 당신은 굶주림이나 방황하는 야수의 사나운 발톱에 굴복하게 될 경우에는 다시 시작할 수 있다.

Ⅱ. Game Mechanics

게임 시작

○ 당신은 drive one이면 disk one game을 computer에 돌려라.
(그리고 two drive이면 drive two에 disk two를 넣어라)

질문이 "(1)이나 (2) disk dvives ?"면 ①나 ②모양이 나타난다. 다음에는 (N)ew나 (R)estart를선택하라. 만약에 당신이 gamedisk를 저축하지 못했다면 또다른 선택권이 출발점에서 시작될 것이다. (R)estart는 경기 마지막 점에서 시작될 것이다. game은 disk two에 저축되어 있다. Disk two에는 복사방지가 되어 있지 않다. 그래서 Apple's COPY 와 같이 복사품들은 표준 Disk COPY가 쓸모 있는 것을 사용할 수 있을 것이다. 그러므로 당신은 여러개의 disk에 그것들을 저축하여 준비한다면 한꺼번에 여러가지 게임을 할 수 있다.
만약에 당신이 표제 연속(결과)에 느끼면 game 앞으로 뛰어넘기 위해 "X"를 누르시오. 새 game을 선택하기 위해 당신의 이름을 바꿀 수 있는 선택권을 당신은 얻는다. 만약, 그렇지 않다면 Reis가 모험을 통하여 당신의 이름이 될 것이다. 당신의 새로운 이름은 4문자 이상은 갖지 못한다.

Saving the games

한 회기중에 당신이 game을 마치는 것은 쉬운일이 아니므로 "save"는 당신이 바로 그때부터 당신이 다시 시작하는 것을 허락한다. 그것은 경기중에는 또한 온당하게 save할 수 있고 그래서 당신이 끝나는 바로 그 점에서부터 꼭 다시 시작해야만 할 필요는 없다.

당신은 오로지 어떤 위치에서 퇴장할때에만 game을 save할 수 있다. 당신이 (X)it 명령을 줄때 Batiniq의 지도가 화면에 보여지면서 질문 "Saue game ?"가 나타날 것이다. 만약 당신이 save하기를 원한다면 (Y)나 (N)에 들어가라.

Travelling

한 위치에서 다른 위치로 가려면 당신은 (X)명령을 사용 해야만 한다. 저축귀절이 지난 후에 일련의 길 선택을 질문 받게된다. 지도위에 깜박이는 X가 당신의 위치를 나타내주는 것이다. 당신의 모험 용구가 준비된 빈칸 지도위의 탐사된 구역이 최상의 목표이다. 당신은 약간의 구역을 다시 돌아가기를 원할 수 있다. 이 지도는 Delorian 사제로부터 얻어진 것이다. 그들은 Deloria는 매우 잘 알지만 불행하게도 Begona와 Sumaria에는 완전히 무지했다.

그런 왕국들은 당신의 여행을 어렵게 만든다. "어떤 방향"이란 질문에는 9가지 응답이 있다. NO(북쪽으로) NE(북동쪽) EA(동쪽) NW(북서쪽) WE(서쪽) SE(남동쪽) SO(남쪽) SW(남서쪽) R(당신이 지금 막 나온곳으로 되돌아감), 만약 당신이 선택하고자 하는 방향의 길이 없을때에는 message가 당신에게 알려줄 것이다. 어떤 위치에서든 가장 많이 놓여진 길의 숫자는 4이다. 어떤 곳에서는 오직 한 길 뿐이다. 한번 길이 선택되면 되돌아갈 수는 없다. 당신이 방향을 바꿀 수 있기전에 당신은 다음 위치에 도착해야만 한다. 당신에게 무슨 일이 일어나든지 간에 동작 중에는 정지하는 spaee bar를 누르는 것을 제외하고는 명령을 낼 수 없다. 〈esc〉를 누르면 상태화면이 펼쳐진다. 걸을때에는 당신이 속도를 조절하기 위하여 화살 key를 사용할 수 있다. 오른쪽 화살key는 당신의 속도를 4배까지 증가시켜 준다. 이것은 물론 피곤한 일이다. 당신의 피로 손실은 매 5마일마다 보여진다. 왼쪽 화살은 당신을 느리게 한다. 만약 당신이 식물이나 버섯을 얻기위해서 (Get) 연못물을 마시거나 (Drink) 어떤 사람과 얘기하거나 (Talk)밤에 쉬기(Rest) 위해서는 처음 정지할때는 Space bar를 사용하다. Dragos의 스파이 새들을 조심하라. 만약에 당신이 그들 모두를 죽이지 못하면 그들은 많은 공격자들과 함께 되돌아 온다. 밤에는 싸우지 말고 휴식하기 위해 시간을 남겨 두어야 한다. 여행중에 음식을 충분히 취해라. 방황하는 사제들은 유용한 정보를 제공해준다. 그리고 그 지방의 식물을 먹으면 특별한 영양을 줄 수 있다. 물을 먹는 것까지도 비상한 이익(그리고 위험)을 갖고 있다.

Exploring Location

각 위치에서 당신은 상징적으로 선택권을 부여 받았다. 이것은 menu에 나타나고 또 당신은 선택하는 key를 누른다. 선택권의 모두는 항상 보여지지 않지만 알려진다. 당신에게는 (X)를 제공받을 기회는 있지만 당신은 처음에 볼 수 없었던 물체들이 있다. 경험! 많은 수평 미로는 당신을 두 장소로도 맞이할 것이다. 어둠의 탑과 Grai 여기서 당신은 따라온 4가지 지시의 key-북쪽으로 다시 서쪽의 왼쪽 화살, 동쪽의 오른쪽 화살, 남쪽의 Slash(/)를 움직일 것이다. 움직임을 멈추기위해 Space bar를 누르시오. 때때로 당신은 문들을 만날 것이다. 그리로 들어가서(Enter) 희망차거나 (X) Combat 가끔 어둠의 힘들이 공격할 것이다. 그들은 땅위에서나 공중에서 공격할 수 있다. 당신은 파괴문자 같은 마술이나 도끼, 독침, 날카로운 근육같은 물리적인 무기로 습격을 받을 것이다. 그러나 악마들은 한꺼번에 공격 할수는 없다. 어쨌든간에 당신은 문자의 마술과 검과·활과 화살같은 물리(Gir Combat)힘 모두를 부여 받았다. 갑옷은 물리적인 공격은 막아주나 문자는 안된다. 육자의 기계장치와 공중 전투는 무엇에선가 다르다. 공중의 적에게 당신의 검은 통하지 않는다. 활과 화살에 불이나 "Eevei"문자의 던지는 것과 같이 된다. (문자의 세부 사항을 위한 규칙책의 뒷편을 보라) 화살을 쏠때 왼쪽과 오른쪽 화살 key를 겨냥하여 사용해라. 다행히도 대부분의 나는것들은 지구력이 약하다. 그들은 공중에서 단 한번만 때리면 끝난다. 당신의 연쇄파도를 파괴할 때에당신에게주어지는 포상은 휴식과 회복의 기회이다.

Ground Combat

모든 주문과 무기는 육지 전투에서 쓰여진다. 당신의 힘이나 기술로 방어하시오. 적이 모든 측면에서 공격 할때 여기서 당신은 당신의 공격명령을 특별히 해야만 한다. 당신은 검, 화살, Eevei 분자 던짐 등으로 싸워야 한다. 명령을 지시한 후 당신은 북쪽에는 "return key" 남쪽에는 "/" 동쪽에는 "→" 서쪽에는 "←"를 통하여 명령을 지시하여야 한다. 당신검의 성과는 기술 수준의 문제이다. 한번 휘두르면 두 목표에 혹독한 손상을 줄 수 있다. Batiniq에서 당신의 힘과 기술을 증가시킬 수 있는 방법이 있지만 이것들은 당신의 여행에서는 폭로되지 말아야 한다. 당신의 최고 힘의 한계는 상황이 전개되면서 나타나며 109에서 시작한다. 검의 목록은 6 page에서 보여진다. Pala는 29점의 손해로 적을 노예화할 수 있기 때문에 영향을 줄수 있는 짧은 칼의 손해도는 9이다. 화살로 그 시간내에 99%의

히트 점수를 얻을 수 있다. 그 손상은 활의 모양과 당신의 힘에 기인한다. 물푸래 나무 활은 더 적은 손상을 주며 결국은 부러질 것이다. Brom활은 당신을 무한히 도와줄 것이며 더욱더 세게 때릴 것이다. 죽음의 종소리가 당신 귀에 울릴때 당신은 도망을 해야한다. 전투 중에는 "F"를 누르라. 당신이 도망갈 수 없는 어둠의 탑 같은 곳일지라도 계속 노력하라. 당신의 지구력과 피로를 세밀하게 주의하라. 그것들이 0이하로 떨어지면 당신은 죽는다. 매시간 그들은 떨어지고, 새가치와 당신이 방금 잃어버린 점수가 나타난다. 당신의 부속물 중의 하나가 0으로 떨어진 후에 당신은 한번더 기회를 갖는다. 당신은 높은 가락의 삑소리를 들을 것이며 그리고 20부속물은 하얀색 위의 까만색처럼 보여진다. 여기서 당신은 선택권을 가질 수도 수도 안가질수도 있다. 만약에 당신이 Yurpin 버벗을 가지고 있고 그것을 급히 먹으면 당신은 지구력이 생길 것이다. Jinn은 당신의 적에 대항하여 5번 강타에 대비해서 당신을 무적으로 만들어 줄 수 있다. 낮은 지구력에도 불구하고 어떤 더강한 피로도를 줄일 수 있는 방패주문을 던지고 그 방패가 당신의 지구력 대신에 마술적 손상을 흡수하는 동안 그 악마를 죽이도록 노력하라.

등장인물의 특성

힘 : 당신이 적에게 분노를 터뜨릴 수 있는 힘을 결정하라. 최고의 효과는 모두 당신의 힘과 적당한 수준의 무기의 소유에 달려있다.

당신의 최고 힘은 99

지구력 : 당신이 견딜 수 있고 살아있는 고통을 측량하라. 적으로 부터의 각각의 타격은 그들의 힘과 당신의 갑옷에 따라 변화한다. 만약에 이것이 0이하로 떨어지면 당신은 죽는다. 당신은 200점에서 시작한다.: 최대점은 9000

피로도 : 당신의 육체적 조건의 구체적 표현이다.

모험을 통하여 당신은 이것이 증가되는 많은 방법을 발견할 것이다. 긴등반, 휴식없는밤, 또는 보다 중요하게 주문을 던지면서 등등 모두 피로에 영향을 준다. 이것 역시 당신이 존재하려면 0이상이 되야만 한다. 힘있는 주문을 할때는 특별한 주의를 기울이라. 당신은 50피로점에서 출발하며 최대는 9000.

검술 : 당신의 강타가 효과적으로 집에 도착하는 기회 당신이 적을 검으로 살해할때 당신의 검술이 늘기회가 종종 있다. 이것은 당신기술이 성장하는 것과 더욱 비슷하게 된다. 만약 당신이 마법이나 화살들로 적을 죽이면 당신의 기술은 늘지 않는다. 그 기술 수준은 25에서 시작하여 66까지 만들 수 있다.

마법기술 : 당신이 던지고자 할 주문을 결정하시오. 그리고 당신은 99까지 올라 갈 수 있다.

명령과 선택

한가지 문자 명령은 선택권이 어느시간에 주어졌을 때 경기를 통하여 열린다. 예를들면 당신이 어느 마을에 도착하였을 때 4가지의 선택권이 주어진다.

Finduk마을, 당신이 탐험해도 된다.

- (F) irst house
- (S) econd
- (T) alk to passerby
- (X) it

무슨 명령이든 모두 한꺼번에 할 수 없다. 만약에 당신이 전투가 없다면 (S)word 공격명령은 효과가 없다. 이런 세부항목을 경기중에 익혀야 한다.

만약에 당신이 "지금 가시겠읍니까?"라는 질문을 받을때에는 당신은 (Y)es나 (N)o으로 응답해야만 한다. 아니면 "당신은 그것을 위하여 얼마나 많은 것을 요구합니까?"라고 대답해야 한다. 어떤 숫자를 입력시키면 그 최대점은 99임을 잊지마라. 100에 들어가면 그것은 10과 같이 읽혀진다. 당신이 타당하지 않은 명령에 들어가면 아무일도 일어나지 않는다. 시험 창문에 "RETURN"이 종종 나타난다. 당신은 게임에서 return은 눌러야만 한다. 이것은 보통 누군가 당신과 얘기할때 그리고 당신이 그전달문의 나머지 부분에 글을 적을 필요가 있을때 발생한다. 이같은 명령들은 Batiniq영역내에서 작용한다.

A=화살공격, 불화살, 육지전투에서 공격 지시에 요구하라.

C=주문을 씀. 주문이 사용되기 전에 준비된 명령에 사용해야만 한다. 상황화면에는 당신이 준비한 주문이 나타나는데 이것은 사용하려고 준비한 것이다.

D=마심. 물이나 다른 음료를 마시는 것. 여행중 지시를 요구하라.

E=들어감. 문이나 입구를 통하여 감, 보통 선택권.

F=달아남. 전투에서 달아남, 성공의 기회가 적음, 마지막 수단.

G=얼음. 보이는 물체, 식물, 버섯등을 줏음, 당신이 여행 형태때 지시에 반드시 따라야함.

L=물체를 찾음. 보이지 않는 물체를 조사해서 줏음. 지시가 필요없음.

O=제공, 이땅의 다른 주민들에게 제공 Program이 "offer what"하고 반응할것이고 그물체가 대표하는 한 문자로 응답한다.

P=준비 주문을 준비함 Program "which spell?" 하고 반응할 것이며 사용하기 원하는 주문의 문자를 타이프친다.

R=휴식, 밤에 야영과 휴식의 허가.

S=검공격, 너의 현재 검을 사용. (S)를누를 후 당신은 지시 key를 눌러야 한다. 그렇지 않으면 아무 일도 없고 "Pass"라는 단어가 나타난다.

U=사용 Program은 "Use what?" 반응할 것이며 당신은 문자나 숫자로 Type 버섯을 사용하는 것은 버섯을 먹는것, 횃불을 사용함은 불을 켜는것등 음악적 개요와 같은 어떤물체들은 반복해서 사용 가능함. 아름다운 것은 영원히 즐김, 성냥과 같은 것은 오직 한번만 사용.

X=통과, 어떤 위치를 떠남 전투중에 사용 못함

W=단어, 이것은 당신이 mode 안에서 switch 작동 당신은 단어로 type 한번에 하나씩 다시누른 후에 return을 누른다. 당신이 다른 사람과 이야기할때 유용하다.

〈esc〉=상태, 항상 작동, 당신의 상태와 게임 내용을 펼침 자주 지구력과 피로, 음식을 점검하라.

Space bar=걸어라, 멈춰라, 만약 여행중 멈추거나, 만약에 멈추었다가 출발 할때 사용함.

사물과 소유

Food : 굶주림은 Batiniq에서 널리 알려짐, 매일 당신의 음식, 공급은 1단위 밑이다. 당신의 공급이 0으로 떨어질때 경고소리가 나며 그리고 당신이 만약 계속하려면 낮이 끝나기전에 음식을 구해야 한다.

Gold : Batiniq의 기본통화 당신은 20으로 시작하며 더 필요하다.

Weapons : 또다른 사회적 교환의 기본통화, 활은 화살을 요구한다. 물푸레나무 활은 부러지고 Broom활은 부러지지 않는다. 다섯가지 형태의 검을 갖게 된다. 각 모험의 시작에 짧은 검을 얻는다. 당신의 힘이 검의 한계를 능가하면 당신은 더 좋은 검을 필요로 한다.

SWORDS	MINIMUM STRENGTH REQUIRED TO CAKKY	MAXIMUM DAMAGE
Shortsword	0	9
Pala	10	29
Slicer	30	49
Slayer	50	69
Grandsword	70	99

Armour : 적의 타격에 의해 변화, 가벼운 갑옷은 5, 중간은 15, 무거운것은 30

Mushrooms : Batiniq에서 버섯을 먹는 것은 보장될수 있다. "Use"명령은 당신이 먹을 수 있고, 이같은 숫자들이 들어옴으로써 당신의 선택을 당신이 지시한다.

1. Yurpin 버섯, 당신의 인내력 증진
3. Tergin 버섯, 당신의 피로도를 회복
5. Parzin 버섯, 한번의 타격을 위해 강력한 검을 당신에게 줌
7. Fuhyin 버섯, 한번 의식사와 같은 영양

Plants : 약간의 식물은 건강에 좋다.

2. Purlet, 이 잎을 씹는 것은 확실히 당신을 강하게 해주고 한번의 검술공격에 좋음, 실수하지 마시오. 한번 휘두름은 당신적의 인내력을 200까지 감소 시킬 것이다.

4. Mift, 이잎을 당신의 몸에 문지르면 한번 타격에 한하여 어떤 육체적 공격에도 면제됨. 마법에는 소용이 없음.
6. Iola, 약간의 마른 잎을 단지에 끓이면 강력한 1회분 약제를 만든다. 독에 대한 해독제
8. Jinn, Mift 같지만 더 강함 당신은 5번의 강타에 견딜 수있지만 당신의 피로는 50까지 떨어짐.

대상 : 이것들은 팔거나, 먹거나, 심거나, 제공하거나 무시할 수 있다. 그들을 인용하기 위해선 각각과 관련된 단독글자를 사용하시오.

A. 요정같은 신발
B. 횃불
C. 성냥
D. 망토
E. NUKH
F. Prihny 가루
G. 키
H. 뿔피리
I. 밧줄
J. 씨앗
K. 피리
L. 보석
M. 수수께끼책
N. 막대기
O. 하프
P. 장난감
Q. 반지
R. 비단
S. 담배
T. 부적
U. 진주
V. 추바(Chewba)
W. 향료
X. 만병통치약
Y. 차
Z. 과자
Ⅳ. 마법

만약 마법이 없다면 왕국을 매혹시키는 이것은 무능하게 될 것이다. 운이 좋게도 당신은 재능을 가지고 있다. 노력을 한다면 당신은 level 1(초심자)부터 level 2(마스터), level (위대한 마스터)까지 진행할 수 있다. 당신은 좀더 강력한 마법을 쓸 수 있다. 주의해서 마법을 사용하라. 그것들은 당신의 피로를 덜어주며 피로가 0아래로 떨어지면 당신은 소멸된다. 마법의 완전한 리스트와 그 효과를 알기위해서는 뒷장을 사용하라.

V. BATINIQ의 주민

당신의 등장인물 — Peloria에 있는 샴마을의 젊은이 Dragos경 — Batinig를 손안에 쥐고 있는 악마의 마술사
Rolan — Peloria의 왕
Hulki — Peloria의 귀족
Rufus — Begoria의 왕
Hamdi — Sumaria의 왕
Dzomon — Dragos경의 오른팔 격인 사악한 악마
Eklun — 빛의 마술사
Zihteu — 또다른 빛의 마술사
Lutfev — 세번째 빛의 마술사
Zara — Zaradim의 최후의 마법사
Sam — 소년
Ela — 꼬마요정
Elomin — 요정의 왕
Hayrush — 마녀
Bogum — Graz성으로 가는 출구를 지키는 고대의 기사
Ankha — 커다란 새
주민들 — 빛의나라 국민들
인간 — Batiniq에 사는 지배적인 인종이며 젊은 사람들
소년 — 식욕이왕성한 작은민족, 인생을 평화스러운 것으로 생각하는 민족, 소년들은 하루에 4조각의 고기를 먹고 여러가지 이야기를 즐긴다. 수수께끼를 즐기며 식사가 끝난후에 Delorian 담배 피는 것을 강조하는 인종이다. 마법이나 전쟁을 잘 모르며 상거래를 잘하고 대화를 즐긴다.
난장이 — 작고 단단한 고대민족, 그들은 대개 산아래에서 집단으로 거주한다. 그들은 물리적인 무기와 돌을 잘 다루며 유능한 추적자이며 사냥꾼이다. 빛이 있는 곳에서 보다 어두운 곳에서 잘 볼 수 있다.
요정 — 매력적인 인종, 그들은 함정을 파기를 좋아하며 숲속에서 노래를 부르며, 춤추는 것을 무척 좋아한다. 그들은 Tiveron이나 Shakamos 같은 사람들과 멀리 떨어진 숲속에서 산다. Dragos경의 무력에 의해 그들은 더 먼쪽의 숲속으로 쫓겨났으며 사실상 그들의 자취는 거의 나타나지 않았다.

Zilfins－과거에 위대했던 인종으로 Zilfius는 수년전. Bihun의 전쟁 후에 멸종했다고 전해진다. 사실상 그들은 Batiniq를 자유스럽게 했고 검은 무력을 Gurtex양국으로 몰아냈던 민족이다. 그들이 사라진 직접적인 원인은 밝혀지지않고 있으며 그들의 마법은 Dragos의 마법보다 우월하다고 믿어진다.

주민들－어둠의 노예들.

Dragon Birds : 스파이새. 이 새들은 낮에는 자고 밤에 하늘을 날아다닌다. 그들은 재물을 찾기 위해서 그들의 휴식처인 동굴과 지하세계를 떠났다. 그리고 그들은 공격을 위해 어둠의 세계를 창조할 것을 상기시켰다. 그들은 파괴능력을 아무것도 가지고 있지 않다.

Barvils : Dragos경에 의해 박쥐에서 변종된 것, 그들은 Jazzip주문으로 그들의 먹이를 공격한다.

Denzils : 끈끈한 촉수로 덮여있으며 극악한 주문을 쓸 수 있는 것들.

Illets : 눈이 없음에도 불구하고 그들의 먹이를 발견할 수 있으며 Jazzip주문을 쓸수 있다.

Guzus : Baruil과 비슷하나 마법의 힘이 부족하다. 그들이 먹이를 공격할 때나 피해를 입힐 때는 그들의 형태가 변형된다. 그들은 그들의 부모를 제거하는데 그 이유는 그들자신이 소생할 수 있기때문이다. 그들은 독이묻은 핀으로 공격을 한다.

Basurs : 먹이를 물기위해 빠른 속도로 달려드는 나르는 해골; 그들도 역시 소생능력을 가지고 있다.

Dra-Hinns : 가장 치명적인 파리, 여러번죽은 후에야 그들의 혼이 몸체에서 떠난다.

Goblins : Dragos경의 암흑. 군대의 가장 중요한 것들. 마법을 쓸수는 없지만 광포한 행동으로 그들이 다룰수 있는 도끼를 나른다.

Worshippers : Dragos경의 지배하에 있는 사람들, 대부분 부랑자이거나 무법자이다.

Shape Shifters : 오래전에 악마의 군대를 보조하기 위해 선택된 인종. 그들의 물리적인 형태는 어떠한 모양으로도 바꿀 수 있다. 그들의 진짜 모습은 인간이며 그들은 오랫동안 한가지 모습으로만 변화시키지는 않는다.

Trolls : 지능이 낮고 강력한 힘을 갖고 있는 인종, 먹는 기술이 뛰어나다.

Giaht spider : Batiniq의 숲속에서 살던 아름다운 나비였으나 Dragos경의 마법에 의해 거미가 된 슬픈 것들 이것들은 인간의 피를 빨아먹어야 원래의 모습으로 되돌아 간다.

Gorgons : 용과 같은 종류에서 진화된 것으로써 Gorgon은 쇠를 깨물 수 있는 강력한 이빨을 가진 짐승이다. 그들의 주식은 바위와 돌이며 아무런 어려움없이 씹어먹는다. 기회가 주어지면 그들은 인간을 먹기도 한다.

K-Plants : Drogos경이 가장 좋아하는 식물, 이것들은 약간의 지능을 가지고 있어 그들의 먹이를 구하기 위해 한 낮을 기다릴 수 있다. 그들은 독이묻은 핀을 던지며 희생물이 죽을 때까지 관찰한다. 그들은 죽이는 것을 기쁨으로 생각한다.

Barg : 그들의 몸으로부터 촉수가 돌출되며, 그 촉수의 끝에는 고압전류가 흐른다.

Mina : 인간을 먹는 거미로 알려진 괴물, 그들은 가늘고 날카로운 입술과 강력한 이빨로 피를 빨아먹는다. 그것들은 산 인간은 먹으나 죽은 사람은 건드리지 않는다.

!blis : 암흑의 악마이며 Dragos경과 함께 왕국에 머물러 산다. 죽음의 주문을 쓸 수 있다.

Zumagin : 죽음의 광선을 가진 악마. 그들의 눈은 빛을 발하는데 그 빛은 닿기만하면 탄다.

Zamir : 악마보다는 덜하나 공포감을 주기는 마찬가지다.

Slime : 습지에 사는 것들 문어와 같은 팔을 가지고 있으며 그들의 미끈미끈한 피부는 잡거나 죽일 때 힘이들게 만든다.

Saud-Gus : 사막에서 살며 조그만하고 빠르며 매우 커다란 이빨을 가지고 있다. 그것들은 먹이를 조그만한 조각으로 만드는 것을 즐긴다.

Eorlims : Goblin 사제로 알려진 것으로 Dragos의 사신이될 것을 주장하는 것들 그들은 세금을 거둔다는 명복으로 금과 값진 것들을 마구 소비한다. 그들은 성조차도 방화를 한다.

Demoudi : 독이 묻은 갈퀴를 가지고 다니는 악마로써 Gurtex의 암흑의 증기로 씻어진다고 말했다.

Bazylrun : 독이 묻은 가지를 가지고 다니는 악마

Hrruls : 암흑의 노래의 가수 Grumm의 부하들의 도움으로 특별한 마법을 써야 그들에게 영향을 끼칠수 있으며 Zilfins들은 그들을 암흑의 탑에 가두어야만 휴식을 취할 수 있다. 거기에서 그들은 Dragos가 풀어줄때까지 갖혀 있어야 한다. 그들의 노래를 듣는 사람들은 암흑속으로 마음을 빼앗기게 된다.

Fermigons : 아마도 암흑의 군대중에서 가장 사악한 것일 것이다. 그래서 Dragos 조차도 그들을 두려워 한다. 그들은 암흑의 탑이나 Graz 성에 가둬질수 있다.

Ⅵ. Batiniq의 지형

Batiniq는 산맥에 의해 갈라진 3개의 왕국으로 구성되어 있다. 남쪽에는 Deloria, 서쪽은 Sumaria 동쪽은 Begonia이다. 북쪽 불모지는 Dragonia로 알려져 있는데 커다란 Aakha 새들이 사는 곳이다. 산들은 Zilfins시대에 무역상들에의해 알려진 통로를 제외하고는 통과할 수 없게 갖혀있으나 지금은 없는 것으로 알려져 있다.

Deloria

왕국들은 Dragos로부터 해방되어야 한다. 현재의 지배자는 Rolan 왕이며 그는 동쪽 Deloria의 Durheim 성에서 살고 있다.

Deloria의 도시 : Telbiz, Ziad, Tumriz, Shaktir, Axitraz.

마을 : Sham,Derimon, Finduk, Tol-Bin, Belmonti

숲 : Feldor, Ergor, Harlosh

위성 : Aximon, Deloria

사막 : Sysvol, Hele

습지 : Irmak

Begonia

지식이 많은 지도자인 Rufus 왕의 땅 Dragos로부터 많은 고통을 받고있는 지역, Rufus는 Burgol 위성에 있는 Razag성에 살고 있다.

Begonia의 도시 : Cullarat Tar-In, Llorrim, Nodharm, Derymin

마을 : Shentill Maerdom, Faerlot, Karadum.

숲 : Tiveron, Demion, Pylin

위성 : Burgol

사막 : Eredrim

습지 : Denize, Byludd

Sumaria

여기는 Hamdi 왕이 Shakamos의 숲속 깊숙이에 있는 Rimline성에서 살고 있다. Dragos의 강력한 지배하에 있다.

Sumaria의 도시 : Eax, Trei-Om, Shakamin, Lovk

마을 : Safinas, Waylong, Varanlim, Elno

숲 : Shakamos, Feyloug, Shiwerr

사막 : Darizmag, Ahbap, Sharkynn

습지 : Fetren, Zaxit

일반적인 지형

Batiniq의 크고 작은 숲들은 Drago에 한해서는 매우 불안전한 곳이다. 대다수의 인간들은 마을이나 도시가 있는 위성에서 살고 있다. 사막은 여러가지 위험이 있는 악의에 찬 곳이다. 가장 여행하기 어려운 곳은습지이다. 그곳에는 살아있는 것이라곤 아무것도 없다.

Ⅶ. 역사

The Rings of Zilfin

Toros 산맥이 지구 모체로부터 밀려나기 오래 전에 빛의 군대와 악마의 군대사이에 커다란 전쟁이 벌어졌다. Zilfin마법사들은 두개의 반지를 만들었는데 그것은 Bihun전투에서 최초로 말하는 사람에게 끼워졌다. 반지가 하나씩 있을 때는 보통 것과 다른 바가 없었다. 그러나 그것이 한사람의 손가락에 두개

가 끼워진다면 강력한 힘을 부여 받는다. 악마의 군대가 Bihum에서 후퇴한 후에 Zilfin의 최초의 화자는 그들 종족의 증표로써 그반지를 끼웠다. 평화와 번영이 있는 상태하에서 이러한 자연적인 질서는 Zilfin이 신비스럽게 사라진 후에도 계속되었다.

그때에 Dragos경이 왔다. 그는 외고집으로 모든 선언을 하였으며 그의 힘의 강력함을 곧 느껴지게 되었다. 그의 악마들은 Dzomon의 명령하에 주둔하였다. 그리고 이것들은 Batiniq의 전역에 퍼지게 되었다. Dragos의 나쁜 마법이 그들을 몰아 낸다 할지라도 지금은 Zilfin의 추적은 없다. 밤중에 날아다니는 Dragon새, Illets, Guzus, Dra-Hinns 와 그밖의 것들이 숲속을 망가뜨렸으며 그것들은 아무런 도망할 기회도 없이 잡아갔다. 전에는 숲속 깊숙한 곳에서 독립적으로 행복하게 살던 요정들조차도 안전을 위해 멀고먼 곳으로 날아가 버렸다. 여행과 상거래역시 중지되었다. 만약 다음 마을에 낮동안에 도착하지 못한다면 살아 남을 수 없었다.. 낮동안조차도 Goblin들은 마음대로 도둑질하고 강탈하였다. 그러나 Dragos조차도 Batinq의 사제들을 지배할 수는 없었다. 고대의 마법주문이 그들을 보호했다. 그래서 새로운 소식은 사제들에 의해 이왕국에서 저왕국으로 전달되었다. 그들만이 유일하게 전체적으로 고립되지 않은 사회의 일부분이였다. 지역의 행정은 Zorlim들 Goblin사제 하에 들어갔으며 그들은 금과 가치있는 것들을 강탈했으며 심지어는 도움을 받아야 할 사람들에게서 음식과 의복을 빼앗았다. 모든 도시와 음악의 집단도 이 불만이 쌓이는 지역을 떠나갔다. 세왕국의 왕들과 성도 완전히 포위당해 그들자신을 보호할 수가 없었으며 그들을 돕는다는 것은 거의 불가능한 일이되었다. 모든 주민들은 자포자기한 상태에 빠져 있었으며 이 암흑의시대에 빛이 될만한 것은 보여 지지않았다. 단지 악의 군대만이 마지막승리를 가까이 접할 수 있었다.

Graz 성

오직 두개의 물건·즉 Zilfin의 반지와 Fulgarsh의 보물만이 Dragos경을 피할 수 있었다. 한쪽 측면에서는 Batiniq의 사제의 미약한 저항과 Zilfin의 소문만이 Dragos의 지배를 손상시킬 수 있었다. 반지가 숨겨져 있는 Graz성에 Dragos가 도착했을 때 그 반지에 대하여 그는 출입구 조차도 얻을 수 없었다. 첫째 그성은 Grazdreng산의 정상부분에 위치하고 있었다. 그곳은 세상으로 부터 분리되어 있으며 어떠한 길도 연결되어 있지 않았고 그곳에 도착할 수 있는 유일한 방법은 커다란 Ankha 새를 통해서 갈 수 있었다. Zilfin이 어떻게 여행했는가는 알려지지 않았다. Ankha로 날라가는 것은 위험할 뿐만아니라 도착하기가 어렵다. 이새들을 사용하는 방법은 요정들만이 알고 있었다. 요정과 독립적이고 자유스러운 정신을 가진 새들 사이에는 신비스런 대화가 있었다. Gvaz의 방문객은 거의 없었다. Zilfin의 대우는 화려한 접대가 방문자들에게 보여져야 하는 것이였으며 최초로 말한 Graz성의 사람은 사회생활을 하는동안 여유있는 시간을 갖을 수없었다.

Darmag의 운명

최초로 말한 사람후에 그곳에서 다음으로 알려진 거주자는 Darmag였다. Darmag는 잘 알려지지 않은 원종의 창조물이었다. 커다란 호박과 유사한 그의 뿌리는 토광에 깊게 박혀있으며 그는 인간이나 Zilfin보다는 채소에 가까운 인종이였다. 그의 피부는 두껍고 딱딱한 나무의 껍질과 같았다. 그가 식물이되어 나타났을 지라도 그는 지식과 마법을 지니고 있었다. 그는 아무도 침범할 수 없는 단순한 에너지로된 벽으로 둘러싸여 있었으며 그의 나이는 알 수도 없고 추측할 수도 없었다. 어떤 사람은 Zilfin이 그 장소를 세웠을때 그곳에서 태어났다고도 말한다. 그는 문지기로써 정문에 머물러 있으며 그와 그의성은 잘 알려져 있다. Zilfin이 사라졌던 그날에 Darmag의 마음은 슬펐다. 때때로 방문했던 요정들은 그와 함께 있을만한 그들의 숲속으로 이동할 것을 제의하기도 했다. 그러나 그는 거절하고 Graz에 남아있다. Dragos경과 그의 부하들이 나타났을때 Darmag는 길을 내주는 것을 거절했다. Dragos의 모든 노력에도 불구하고 Darmag는 확고했다. 사악한 Dragos는 최면성이 있는 Chewba를 가져오

라고 명령했다. Chewba 잎은 넓으며 그것의 액체를 Darmag 가까이의 땅에다 부었다. 그는 땅으로부터 영양을 섭취하기 때문에 그는 그 액체를 마시게 되었다. 그의 방어는 서서히 실패가 되었고 마침내 깊은 잠에 빠지고 말았다. 그래서 Dragos는 그성을 점령하였다. 그후 계속 Chewba 액체를 땅에부어 Darnag는 Dragos의 명령에 따르게 되었고 Darmag는 더 많은 액체를 구걸하게 되었다. 그것이 Darmag의 실패의 원인이다.

반지를 찾는 작업

한편으로 Dragos는 Zilfin의 반지를 찾으려고 동분서주했다. 그들은 수세기동안 채워지지 않았던 문을 열어 많은 바위를 치우고 반지 한개만을 찾을 수 있었다. Dragos는 탑의 위로 올라가 천둥번개가 치는 것에도 불구하고, 그리고 수많은 부하들을 희생해 가면서도 그 반지를 찾으려고 했다. 그러나 다른 반지 한개는 찾을 수 없었다. 그것은 사실상 빛의 마법사들이 태양의 반대쪽으로 숨겨났던 것이다.

두번째 보물

Dragos를 피해 숨겨져 있던 다른 보물은 Fulgarsh의 보물이다. 이 지역의 모든 왕들에게 있어서 Fulgarsh는 잔인하기로 잘 알려진 것이었다. 그것은 그가 모든 금들을 넘겨받은 후에 마지막으로 소유하게 되었다. 그가 죽을 병에 걸리게 되었을때 하늘로부터 커다란 용이 내려왔다. 전설의 용 Bogum은 커다란 소리를 내어 그자신을 소개했고 창문을 통하여 그는 죽어가는 사람에게 말했다. 잠시후에 Fukgarsh는 그 짐승을 보물의 방으로 인도하였다. 그후 그는 Bogum의 등에 타고 사라졌으며 그는 "인간의 눈은 결코 다시는 이 보물을 보지 못하게될 것이다"라는 소리를 들었다. 그후 Fulgarsh는 죽었다. 보물이 어디로 갔는가? Dragos는 그것을 찾을 수 없었다. 여러 날을 두고 사람들은 그것에 대하여 이야기하곤 했다.

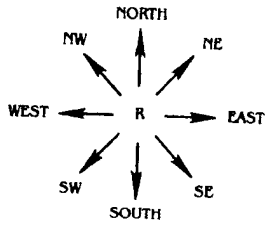
. 조이스틱 사용법

조이스틱을 움직이는 것은 강조된 선택을 변화시킬 것이다. Fire 버튼을 누르는 것은 강조된 선택을 고르는 것이다.

여행 지시의 선택

컴퓨터는 잠시 "Direction?"이 전개될 것이다. 당신의 여행방향을 선택하기 위해 조이스틱을 연습하시오. 당신의 선택을 확실히 하기 위하여 Fire 버튼을 누르시오.

주의 : 지시는 요구된 지시 사항의 처음 두 단어를넣음으로써 그리고 선택을 확실히 하기위해 "Y"를 누름으로써 키보드로부터 들어갈 수 있다.



여행

영웅이 길에 나타난다. 그는 정지된 상태이다 그를 걷게하려면 Fire 버튼을 누르시오. 걷는 속도는 조이스틱을 오른쪽으로 움직임으로써 증가된다. 조이스틱을 왼쪽으로 움직이면 영웅은 천천히 걷는다. 그를 정지시키려면 Fire 버튼을 누르시오. 낮에 정지해 있는 동안 두가지 메뉴를 볼 수 있다.

○ 왼쪽으로 조이스틱을 움직이는 것은 utility menu를 진행시킨다. 조이스틱을 위아래로 움직이면 강조된 선택이 변한다. Fire 버튼을 누르는 것은 강조된 선택을 고르는 것이다. 조이스틱을 오른쪽으로 움직이면 Utility menu가 사라진다.

○ 오른쪽으로 조이스틱을 움직이는 것은 "Get Mode"로 등장인물을 들여보내는 것이다. Get mode 하는동안 조이스틱을 좌우로 움직여서 영웅의 위치를 선정하시오. 조이스틱을 위아래로 움직이는것은 영웅이 지시에 따라 식물을 얻으려고 시도하는 것이다. 만약 식물이 없다면 영웅은 연못으로부터 물을 마실 것이다. 두가지 선택이 실패한다면 영웅은 사제와 이야기할 것이다. 만약 세가지 선택이 실패한다면 전달문 "거기에 아무

것도 없음"이 나타날 것이다. "Get Mode"를 벗어나려면 Fire 버튼을 누르시오.

Utility menu Option

Inventory/Use —영웅의 모습을 나타내는 화면이 나온다. 모든 숫자화되거나 문자화된 항목은 사용될 수 있다. 항목을 사용하기 위해 바라는 항목이 빛을 발할 때까지 조이스틱을 앞뒤로 움직여서 밝은 불빛을 움직이시오. 그때 Fire 버튼을 누르시오.

Look —영웅의 현재 위치에서 쓸만한 항목을 찾아가지시오.

Offer —영웅의 모습을 나타내는 화면이 나온다. 앞과 똑같은 방법으로 제공된 항목을 지적하시오. 오직 문자화된 항목만이 제공될 것이다.

Prepare Spell —사용할 수 있는 주문의 목록이 나타날 것이다. 조이스틱을 앞뒤로 움직여서 바라는 주문사항을 선택해서 Fire 버튼을 누르시오.

Cast spell —현재 준비된 주문은 한번만 사용할 수 있다. 모든 주문들이 모든 장소에서 사용될 수 있는 것은 아니다.

Word —컴퓨터는 Carriage return에 따라 간단한 단어를 넣도록 자극할 것이다.

Night

Resting —영웅이 밤에 정지할 때나 Utility menu나 "Get Mode"를 사용하지 않을때 그는 자동적으로 휴식을 취하는 것이다.

Night Combat Menu —밤에 활동하는 괴물들이 영웅을 혼란시킬 때 야간전투 항목들이 나타날 것이다. 선택은 조이스틱을 앞뒤로 움직임으로써 나 요구하는 선택이 빛을 발할 때 Fire 버튼을 누름으로써 되는 것이다.

Inventory/use —여행하는 동안과 같다.

Arrow(활)—영웅의 현재 위치로부터 활이 발사된다.

Cast —현재 준비된 주문을 한번 사용하시오. Eevei층의 주문은 영웅의 현재위치로부터 불이나게 한다.

Prepave Spell —여행하는 기간과 같다.

Flee —공격자들을 피함으로써 전투를 끝나게 하는 것.

일반적으로 영웅의 위치는 조이스틱을 좌우로 움직임으로써 정해진다. 나르는 괴물을 쏘기위해서는 화살을 쏘는 불빛을 설치하거나 Fire 버튼을 누르시오.

표준 전투항목

어둠의 군대가 우리의 영웅과 맞부딛쳤을 때 표준 전투조항이 전개될 것이다. 선택은 조이스틱을 앞뒤로 움직이는동안 Fire 버튼을 누름으로써 되는 것이다.

빛이 밝아진 선택을 한후에는 버튼을 놓으시오.

Inventory/Use —여행하는 것과 같다.

Arrow —영웅의 현재 무기로써 활과 화살을 고르시오. 지시를 하시오.

Sword —영웅의 현재 무기로써 칼을 선택하시오. 지시를 하시오.

Look —여행할때와 같다. 전투후에 잘 사용하시오.

Cast —현재 준비된 주문을 한번 사용하시오. Eevei의 주문은 지시를 요구한다.

Prepare Spell — 여행할 때와 같다.

Flee —야간전투와 같다.

화살과 칼과 Eevei의 주문으로 공격하기 위하여 공격의 지시는 선택을 하고 Fire 버튼을 놓은후에 선택할 수 있다. 공격의 명령을 내리는것은 단순히 조이스틱을 지시하는 방향으로 움직임으로써 가능하다.

Town Menu

도시나 마을로 들어가기 위해서 도시조항이 나타날 것이다. 요구하는 조항이 빛을 발할동안 조이스틱을 앞뒤로 움직여서 빛을 움직이시오. 그리고 Fire 버튼을 누르시오.

Cast —여행시와 동일하다.

Prepare Spell —여행시와 동일하다.

Offer —여행시와 동일하다.

Word —여행시와 동일하다.

첫번째 집, 두번째 집, 세번째 집—이러한 것을 선

택하는 것은 영웅이 들어가고 싶은 건물에 들어가게 한다. 첫번째 집은 좌측, 두번째집은 중앙 세번째집은 우측이다.

Talk to Passers By —이러한 선택은 영웅이 무작위 마을사람에게 접근하는 것을 말한다. 두번째 "Talk to Passers by"를 선택하면 대화를 하는 것이다.

Exit —탈출을 선택하면 영웅이 방이나 건물, 장소 또는 대화로부터 벗어나는 것이다.

기 타

일반적으로 영웅은 Yes/No나 Go On/Exit Back와 같은 특별한 선택으로 표현할 수 있다. 선택을 하기위해 빛이 바라는 응답을 할 때까지 조이스틱을 움직이고 Fire버튼을 누르시오.

A. Jassip주문은 물의 공을 선택된 지시로 던진다.
B. 이주문은 Jassip과 같지만 더 강함.
C. 가장 강한 Eevei주문, 당신의 적에게 무지한 힘의 공을 지시.
D. 전투에 사용됨, 즉시 당신의 모든적에 효과적으로 대응. 그들의 공격능력을 완전히 사라지게 함.
E. 당신에 적에 빛을 쳐냄.
F. Bussap보다 6배 강함.
G. 당신적의 힘의 내부에 통찰력을 줌. 지구력과 전투능력등.
H. 악독한 힘으로부터 50점 가치의 힘을 흡수하는 마법의 방패를 세운다.
I. Ak-Lin과 유사하지만 99점까지 흡수.
J. 당신의 목적지까지 즉시 전송시켜줌. 단지 여해 귀절중에 개방된 평원에서만 사용함.
K. 방에 들어가기전에 금방 던져냄. 어떤 도둑으로부터 당신을 보호함 하루에 1번은 좋음.
L. Hrrulls에 대항하는데 효과적 Grnmm 나무로부터 주위의 소유를 요구.

Space BAR, 걸음/멈춤, 동작의 시작이나 멈춤
A. 화살공격, 불화살
B. 주문던져냄, 준비된 주문을 던짐.
C. 마심, 물이나 다른 음료수 마심.
E. 통과, 문이나 다른 입구 통과.
G. 얻음, 보이는 물체 줏음, 식물 등등
L. 물건을 찾음, 감춰진 물건을 찾아서 줏음.
O. 제공, 다른 사람에게 물체제공.
P. 준비, 주문을 준비.
R. 휴식, 캠프와 휴식취함.
S. 검공격, 검으로 공격.
T. 대화, 다른것과의 대화
U. 사용, 물건을 사용.
X. 출구, 어떤 위취를 떠남.
W. 단어, 당신은 단어로 들어갈수 있음.
ESC, 상태와 목록을 볼침.

1. Yurpin버섯 : 당신의 지구력 증가.
3. Tergin버섯 : 당신의 피로 회복.
5. Parzin버섯 : 한번 강하에 대한 최고의 검술 실력 부여.
7. Fubyin버섯 : 한번의 식사와 같은영양.
2. Purlet : 1번 강하에 200의 힘 부여.
4. Mift : 적의 다음번 공격에 대하여 면제됨.
6. Iola : 독의 해독제, 지구력을 저장시켜주고 피로 회복.
8. Jinn : 다음 5번 강하에 대한 보호.

SILENT SERVICE (잠수함작전)

임무 보리핑 Micsion Briefing

머리말 Introduction

SILENT SERVICE는 2차대전시 태평양에서의 잠수함 작전을 세밀하게 시뮬레이션한 것이다. 당신이 잠수함 함장의 역할을 하게 되며, 실제 함장에게 주어지는 것과 같은 정보, 문제점, 장비와 무기들이 주어진다. 여러개의 시나리오와 옵션이 있고 플레이에는 많은 다양성이 있다. 다섯개의 세밀한 전투 상태 표시화면, 여러가지의 명령, 실제와 같은 그래픽과 음향효과가 들어 있어서 실감있고 다양하게 플레이 할 수 있다.

뒤에 설명하겠지만, 미국의 잠수함은 일본 군국주의의 침략을 저지하고 태평양전쟁을 승리로 이끄는데에 중요한 역할을 하였다. 미국 잠수함대의 주 임무는 일본 근해에서의 일본해군과의 싸움과 일본상선들의 항해를 저지시키는 것이다. 이 정예부대의 잠수함 지휘관으로서, 당신의 능력은 격침시킨 배의 숫자와 형태에 따라 평가될 것이다.

처음의 몇개의 시나리오는 실제 역사에 있었던 상황을 재현한 것으로 여러가지 전술이 필요하다. 이것들은 이 시뮬레이션의 동작과정에 익숙해 지도록 하는 것과 특정한 상황을 연습 하는것, 또는 게임을 빠르게 하는것에 대해 유용하다. 그러나 잠수함 작전요령의 실제 테스트는 초계(Patrol) 시나리오들이다. 여기에서 당신은 적의 호송선단을 찾아내서 공격하면서, 아주 다양한 상황들에 부딪히게 된다. 제한된 수의 어뢰와 연료를 적재하고, 당신은 가능한 한 많은 적선을 격침시키고 기지에 무사히 귀환하는 것이다.

이 시뮬레이션은 실제 상황에 가깝도록 세밀하고 정교한 기능을 가지고 있다. 초보자는 몇번 게임을 해볼때까지 몇가지 기능은 작동시키지 않을수도 있다. 다음의 "빨리 시작하는 법"은 경험많은 플레이어가 프로그램을 부팅시킨후 매뉴얼을 모두 읽어보지 않고도 게임할 수 있도록 하기 위해서 써 놓았다. 그러나 이 매뉴얼에 수록된 전술·임무·장비·잠수함 전투의 역사등을 이해하면 게임의 즐거움을 더욱 크게 느낄수 있을 것이다.

빨리 시작하는 법 Quick Start

SILENT SERVICE는 여러가지의 난이도 레벨에서 플레이 할수 있는 복잡한 시뮬레이션이다. 그러나 대부분의 사람들처럼 당신도 빨리 해보고 싶을 것이다. 우리가 JG법 이라고 부르는 방법으로 빨리 시작할 수 있다. JG법이란 빨리 전투에 나가서 잠수함 작전에 도전하고 싶어하는 신임장교 (Junior Grade)라는 뜻에서 따온 것이다. 이 시뮬레이션에 대해 깊히 알고 싶으면 매뉴얼의 내용을 완전히 익혀야 한다. 그러나 당신이 JG가 되고 싶다면 당신의 짐을 가지고 다음의 지시에 따라 시작해보자!

1. 로딩 방법 설명을 찾아서 프로그램을 컴퓨터에 로딩시킨다.
2. 각 스크린에서 사용가능한 옵션들을 알기 위하여 전투 지휘실 스크린에 대한 설명을 읽어둔다.
3. 각 스크린에서 옵션들을 작동시키는 조이스틱의 그림설명과 키보드 명령들에 대해 읽어둔다.
4. Torpedo/Gun Practice (어뢰/기관포 연습) 이나 Convoy Action (호송선단공격) 시나리오를 선택한다. 잠수함의 조종·공격방법에 대해 익숙해질때까지 시나리오 1이나 2를 계속 해보는 것이 좋다.
5. 난이도 레벨 1 (훈련생)을 선택한다.
6. 실제 레벨의 조건들은 모두 작동시키지 않는다.

목표 식별 연습 Target Identification Practice

잠수함 함장으로서 가장 중요한 능력은 적 목표를 확인·식별하는 것이다. 위험한 초계임무 (Patrol Mission) 시나리오중의 하나를 선택하면 목표식별능력을 시험할 기회가 주어진다. 식별을 요구하는 배를 (예 : 일본 "I형" 구축함) 매뉴얼에서 찾는다. 스크린에 나타나는 4개의 배 옆모습중에서 어느 것이 매뉴얼에 찾은 옆모습과 일치하는지 본다. 일치하는 매뉴얼에서 번호 (1,2,3,4)를 타이프한다. 식별이 정확하면 초계임무로 나가게 된다. 그러나 틀리면 미드웨이 (Midway)섬에서 다시 어뢰/기관포 연습을 더 해야한다.

로딩방법 Loading Instructions

조이스틱이 있어야 하므로 미리 연결시켜 둔다.

소문자 입력은 되지 않으므로 대문자 모드에 있는지 확인한다.

디스크를 드라이브에 넣고 전원을 켠다. 그러면 자동으로 부팅된다. 플레이하는 동안 디스크를 드라이브에 넣어 둔다.

선택 스크린에 따라 조이스틱의 발사 버튼과 RETURN키를 사용한다. 화면위에 나타난 지시에 따른다.

초계 항법용지도 (Patrol Navigation Map)에서는 시간과 연료외에도 "CONVOY SIGHTED" (호송선단 발견), "AT BASE" (기지 정박) 등과 같은 메시지가 나타나며, 배경의 색깔은 변화하지 않는다.

프로그램과 이용방법의 변경내용에 대하여 최신정보를 얻으려면, 먼저 DOS 3.3 디스크를 부팅시킨후 다시 게임·디스크를 넣고 RUN MANUAL UPDATES를 타이프한후 RETURN한다.

옵 션 Options

로딩하면서, 원하는 시나리오·옵션·기술적인 요소 (skill factors)를 선택할 수 있다.

시나리오 Scenarios

세가지 형태의 시나리오가 있다. "Torpedo/Gun Practice" (어뢰/기관포 연습)은 Midway섬의 미군기지에서 진행된다. 네척의 낡은 수송선을 어뢰와 기관포 연습목표로 정박시켜놓고 사용한다. 두번째 "Convoy Actions" (호송선단 공격)에 속한 여러개의 시나리오들은 호송선단에 대해 여러가지의 실제적인 잠수함 공격을 할 수 있게 해준다. "War Patrols" (전투 초계)는 완전한 초계임무를 수행하는 것으로, 미드웨이·브리스베인 (Brisbane)·프리맨틀 (Freemantle) 등에 있는 잠수함 기지를 출발하여 여러번의 호송선단 공격임무를 수행하고 기지에 돌아오는 것이다.

기술 레벨 Skill Levels

네가지 기술레벨 "MIDSHIPMAN" (사관후보생)·LIEUTENANT" (대위)·"COMMANDER" (중령)·"CAPTAIN" (대령) 중에서 하나를 선택한다. 기술레벨에 따라 어뢰 공격의 정확도·폭뢰 (depth charge) 공격에 의한 피해정도·적의 탐지 능력등의 여러요소가 변화한다. "MIDSHIPMAN" 레벨은 초보자를 위한 것이다. "COMMANDER" 레벨은 실제 역사상에 있었던 상황과 같다. "CAPTAIN" 레벨은 숙달된 사람을 위한 것이다. 1,2,3,4 키로 레벨을 변경한다.

실제 레벨 Reality Levels

다양한 "실제 레벨"로 시뮬레이션 상황을 변경시킬 수 있다. 각 레벨은 시뮬레이션을 더 실제에 가까우면서 더 어렵게 만드는 여러가지 요소들을 작용시킨다. 이것을 선택하려면, 반짝이는 *를 조이스틱으로 움직여서 버튼을 눌러 YES/NO표시를 전환시킨다.

1) 시야 제한 Limited Visibility

이 레벨을 선택하면 레이다/음향탐지기 (sonar)의 탐지범위 밖에 있는 적의 배는 지도에 표시되지 않는다. 탐지되었다가 범위밖으로 나가는 적의 배는 최종 위치에서 서서히 사라진다. 이 레벨을 선택하지 않으면 탐지범위나 위치에 관계없이 모든 적의 배가 지도위에 표시된다.

2) 호송선단의 지그재그식 회피 Convoy Zig-Zags

이 레벨을 선택하면 적 호송선단이 일정한 시간간격을 두고 지그재그 (코스 변경)로 움직인다. 선택하지 않으면 수송선들은 어뢰공격을 받거나 육지가 나타날 때까지 직선 항해를 한다.

3) 불발어뢰 Dud Torpedoes

이 레벨을 선택하면 어뢰 몇개가 불발이 되며, 이것은 특히 1942~1943년 사이에 심하다. 불발 어뢰는 명중하더라도 폭발하지 않으며, 잠시 번쩍거리는 것이 보인다.

4) 기지에서만 수리가능 Port Repairs Only

이 레벨을 선택하면 전투나 초계중에 수리가 자동으

로 되지 않는다. 주요장비중의 하나가 손상을 입으면 수리할 수 없다.

5) 강력한 구축함 Expert Destroyers

이 레벨을 선택하면 적의 선단을 호위하는 구축함이 매우 강력한 것이 된다. 이 호위함들은 더 끈질기며 탐지능력이 우수하다.

6) 호송선단 탐색 Convoy Search

이 레벨을 선택하면 레이다 범위내에 호송선단이 항상 나타나지는 않는다. 이것들을 찾아내어야 한다. 원거리에 있는 호송선단은 잠망경/쌍안경을 수평선 위로 360°회전시키면서 찾는것이 가장 좋다.

7) 뱃머리 각도 입력 Angle-on-Bow Input

이 레벨을 선택하면 어뢰 발사에 필요한 뱃머리 각도를 컴퓨터가 계산해주지 않는다. 잠망경으로 관측하여 그 각도를 직접 입력해 주어야 한다. 이 레벨을 작동시키기 전에 어뢰데이타 계산기 (Torpedo Data Computer)의 작동원리를 알아야 한다. 숙달된 플레이어에게만 사용을 권한다.

난이도 레벨 Difficulty Levels

기술레벨과 실제 레벨을 선택하면 두가지를 종합하여 전체적인 난이도를 1～9로 계산해낸다. 이 난이도와 격침시킨 톤수를 가지고, 임무가 끝났을 때 "잠수함 승무원 명예의 전당 (Submariner's Hall of Fame)"에서의 당신의 순위가 결정된다. 두 레벨이 정해졌으면 RETURN을 눌러서 게임의 나머지 부분을 로딩시켜서 시작한다. 이때에 추가적인 데이타가 로딩된다. 로딩이 끝나면 당신은 전망탑 (conningtower)에 있게되고 작전이 시작된다. 전투초계 시나리오를 선택하였을 때에는 초계 항법용 지도가 나타난다.

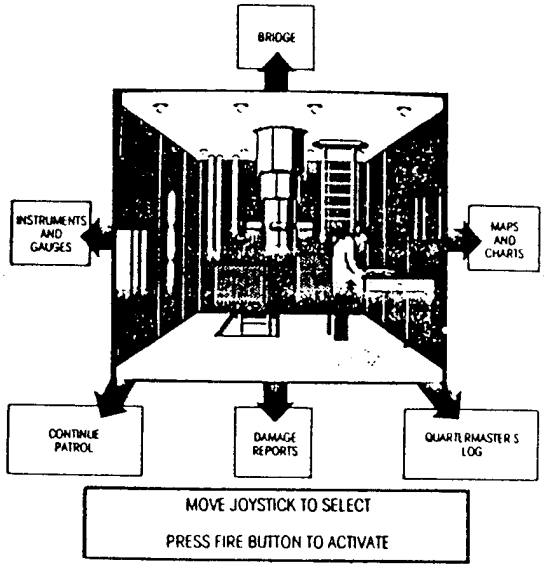
시뮬레이션 내용설명 Simulation Specifications

전투 지휘실 스클린 Battre Station Screens

SILENT SERVICE는 여러개의 전투지휘 스크린이 있다. 각 스크린에게서는 각각 다른 정보를 얻을수 있고, 각각 다른 명령을 내릴수 있다. 전투지휘실 (Battle Station)은 잠수함이 작전을 시작하면서 부터 함장이 전투를 지휘하는 중심장소가 된다.

전투지휘실 : 전망탑 Conning Tower

전망탑은 전투시 함장의 주위치이다. 전망탑에는 공격용 잠망경·지도·주요계기와 장비·잠수함 조종장치가 있다. 전투가 진행되면 함장은 이 중심부에서 잠수함을 지휘한다. 전망탑 스크린은 메뉴·스크린의 역할을 한다.-이 스크린으로 부터 다음에 설명하는 것과 같은 다섯가지 상세한 전투지휘 스크린을 선택할수 있다. 조이스틱으로 함장을 원하는 곳으로 움직인 다음 버튼을 누른다.



가운데-잠망경 (Periscope)

위 쪽-함교 (Bridge)

왼 쪽-장비와 계기 (Instruments, Gauges)

오른쪽-지도 (Maps, Charts)

아래쪽-피해정도 파악 (Damage Reports)

쌍안경(Binocular)을 사용하려면 먼저 함교로 가서 다시 버튼을 눌러야 한다. 전망탑으로 되돌아 오려면 버튼을 누른다. 이 스크린에서는 두개의 특수한 기능도 선택할 수 있다. 전투초계 시나리오를 선택했을 경우, "Continue Patrol (초계 계속)"을 선택하면(조이스틱을 왼쪽아래로) 현재의 전투를 끝내고 초계중인 스크린으로 되돌아온다. 적 호위함의 추적을 받고 있거나, 어뢰를 작동시켰을 때, 적선을 격침시킨 직후에는 되돌아 올수 없다. 호송선단 공격시나리오를 선택했을 경우, "End of Game (게임을 끝냄)" 기능 (조이스틱을 왼쪽 아래로)을 사용하여 임무를 끝낼수 있다.

"Quartermaster's Log (항해 기록)"을 선택하면 (조이스틱을 오른쪽 아래로) 초계중에 한 일을 모두 알

아볼 수 있다.

원할경우, 이런 선택에 키보드도 쓸수 있다. ('키보드 조종법' 참조), 전투지휘실을 선택할때까지는 다른 키보드 명령이 모두 무시된다.

전망탑 스크린에 있을 때는 진행이 일시 정지된다. 어떤것은 상황에 따라 선택할 수 없을때도 있다. (예 : 잠수중일때는 함교에 갈수 없다)

전투지휘실 : 초계 항법용 지도 Patro Navigation Map

전투초계 시나리오에서만 사용가능하다. 초계 스크린은 초계중 활동뿐만 아니라 기지에서 적지의 바다를 왕복하는 시간까지 그대로 적용시켜 준다. (통상적인 초계임무에는 2개월까지 소요된다) 이 스크린은 서태평양의 지도를 나타낸다. 지도의 어느 지역이든지 탐색할 수 있다. 조이스틱을 사용하여 잠수함 (검은 점)을 초계하기 원하는 지역에 위치시킨다. 화면 가장자리는 낮에는 연한 청색, 밤에는 진한 청색으로 바뀐다. 선단이 발견되면 가장자리가 적색이 된다. 버튼을 눌러 선단을 공격할수도 있고, 초계를 계속 할 수도 있다. 적선은 선단이 많이 다니는 항로 (지도 참조)와 육지 가까운 곳에서 많이 발견된다. 중요한 유조선과 병력 수송 선단은 주로 일본 근처에서 발견된다.

미드웨이 · 브리스베인 · 프리맨틀의 잠수함기지는 반짝이는 점으로 표시된다. 기지에 도착하면 가장자리가 녹색이 되며 이때 버튼을 눌러 초계를 끝낼수 있다. 지도의 특정한 지역을 탐색하고 싶을 경우에는, 발견된 선단이 없고 기지에 있지 않을 때에도 할수가 있다. 단지 버튼만 누르면 된다.

전투지휘실 : 지도 Maps and Charts

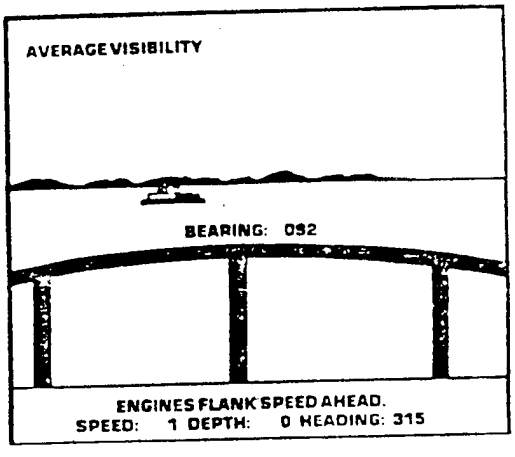
지도스크린은 항해사와 탐지기로 부터 얻은 정보가 표시된다. 지형정보 · 직접 관측한 것. 레이다와 음향 탐지기를 모두 합하여 잠수함 · 어뢰 · 탐지된 모든 적선의 위치를 스크린에 보여준다. 당신의 잠수함은 검은 점으로, 어뢰와 적선은 흰점으로, 녹색 지역은 육지와 섬을 나타낸다. 네가지 범위로 지도를 확장 · 축소 시킬수 있다. (Z,X키 사용), 최초의 지도는 전체 서태평양을 나타낸다. 초계지역 (Patrol Area) 지도는 500 × 300 마일 지역을 보여준다. 다시 확대시켜 보면 항법용지도 (Navigation Map)가 60 × 40 마일을 보여준다. 가장 상세한 지도인 공격계획 지도 (Attack Plot Map)은 8×5 마일의 지역을 보여준다. 공격계획 지도는 각 배의 이동방향을 표시해주는 작은 "꼬리"가 배에 붙어 있다. 적선이 탐지거리를 벗어나면 최근의 위치에서 서서히 깜박거린다.

탐지장치가 포착할 수 있는 수보다 더 많은 배와 어뢰가 움직이고 있을 때에는 가장 멀리 있는 것을 지도에서 빼버린다.

대부분의 스크린에서는 아래쪽에 승무원으로 부터의 메시지 · 잠수함의 속도 · 심도 · 코스가 표시된다.

전투 지휘실 : 함교 Bridge

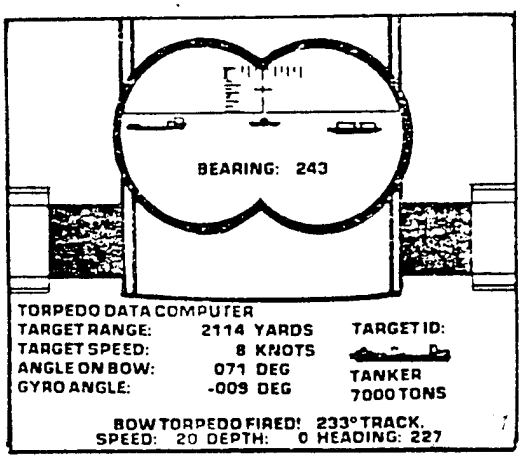
함교 스크린은 가까운 곳의 배 · 섬 · 해안을 넓게 보여준다. 또한 현재의 시계 조건도 표시한다. (good-양호, average-보통, poor-불량). 잠수함이 수면에 있을때만 이 스크린을 선택할수 있다. 좌우를 보려면 조이스틱을 그 쪽으로 움직인다. 회전함에 따라 방위각이 바뀌는 것에 유의하라. 방위각 (Bearing)은 보고 있는 방향과 나침반 방향과의 각도이다. 방위각이 000 이면 북쪽, 090 이면 동쪽, 180 이면 남쪽, 270 이면 서쪽을 보고 있는것이 된다. 조이스틱의 버튼을 누르고 있으면 회전속도가 빨라진다. 조이스틱은 보는 방향을 바꾸는 것 뿐이며 잠수함의 방향은 바뀌지 않는다는 것을 주의하라. 함교에서 잠수함을 조종하려면 키보드로 명령해야 한다.



전투지휘실 : 잠망경/쌍안경 Periscope/Binoculars

이 스크린은 주간(daylight)/황혼기(dusk)/ 여명기(dawn)에는 공격용 잠망경을 이용하여, 야간(night)에는 목표 방위각 측정용 쌍안경 (Target Bearing Transmitter binoculars)으로 함교에서 본것을 나

타내 준다. (잠망경은 밤에는 어두워서 사용못함) 이 스크린은 눈으로 볼수 있는 배와 육지들을 확대시켜 보여준다. 잠망경은 조이스틱으로 회전시킬 수 있다.



(버튼을 누르고 있으면 회전속도가 빠르다) 눈금들이 흰색이 되면 어뢰 데이타 계산기 (Torpedo Data Computer)가 작동되어 목표가 추적된다. 어뢰를 발사하려면 "T"를 누르고 갑판의 기관포를 쏘려면 "G"를 누르며, 식별장치로 부터 목표에 대한 정보를 얻고 싶으면 "I"를 누른다.

어뢰 데이타 계산기는 목표까지의 거리·목표의 속도·뱃머리 각도(angle on bow)·명중시키기 위해 계산한 자이로 유도각(gyro lead angle)·목표의 코스를 나타내 준다. 실제 레벨에서 뱃머리 각도 입력을선택하였을 경우에는 맨끝의 정보는 표시되지 않는다.

이 스크린은 잠수함이 수면에 있을때나 주간에 잠망경 심도 이내 (심도 44 피트 이하)에 있을때 선택할 수 있다.

장비와 계기 Instruments and Gauges

이 스크린은 기본적인 상황 정보들을 보여준다. 모든 계기는 바늘이 똑바로 서 있을때 그 값이 0이다. 시계방향으로 갈수록 수치가 증가 된다. 주요 계기를 보면 다음과 같다.

(A) 배터리·레벨(Battery Level)—배터리 내에 남아 있는 전기의 양을 표시하는 계기·배터리는 잠수항해시에 소모되며 수면에 있을 때 서서히 재충전 된다. 배터리가 다 소모되면 잠수해서 이동할 수 있다. 완전히 충전된 배터리로 수중에서 고속이동을 하면 1시간 정도, 느린속도를 내면 5~6시간 쓸 수 있다.

(B) 배터리 충전등(Battery Charge Light)— 배터리가 충전되고 있음을 표시한다.

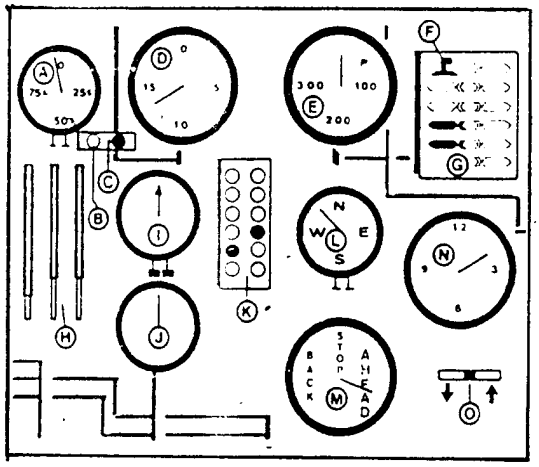
(C) 배터리 사용등(Battery In Use Light)—배터리가 소모되고 있음을 표시한다.

(D) 속도계(Speed)—잠수함의 속도를 표시한다. 수면 최대속도는 20노트이며 수중 최고속도는 10노트이다.

(E) 심도계(Depth)—현재 해면으로부터의 깊이를 표시한다. 잠망경 심도는 44피트 이하이다. 수면으로부터의깊이 이므로 심도 0은 수면에 있다는 뜻이다. (단위 : 피트)

(F) 잠망경 표시기(Periscope Indicator)—이것은 어뢰상태 표시기의 왼쪽위에 있는데, 잠망경을 올리면 흰색, 내리면 검은색이 된다.

(G) 어뢰 준비 표시기(Torpedo Ready Indicator)—앞뒤의 어느 어뢰 발사관이 발사준비가 되어 있는가를 표시하는 여러개의 표시등이다. 녹색은 발사준비가 된 것이고 검은 것은 비어 있다. 어뢰의 재적재는 자동적으로 이루어지며 발사관 하나에 게임시간으로 10분이 걸린다. 각 어뢰 표시등 줄의 밑에 있는 녹색 숫자는 이미 발사관속에 들어있는 것을



제외하고 앞/뒤에 몇개의 어뢰가 남아 있는가를 표시한다. 표시등 위의 붉은색 숫자는 갑판 기관포의 포탄이 몇개 남아 있는가를 표시한다.

(H) 연료 상태(Fuel Levels)－세개의 수직관은 세개의 주 탱크에 남아있는 디젤연료의 상태를 표시한다. 디젤연료는 물위에 떠있다. 이 관은 연료의 양 (검은 색)과 물의 양(흰색)을 각 탱크에 대해서 보여준다. 탱크를 완전히 채우면 50～60일 쓴다.

(I) 바닥까지의 깊이(Depth Under the Keel)－잠수함에서 바다 밑바닥까지의 깊이를 표시한다. 0이면 바닥에 닿은 것이다. 이 계기의 최대치는 500피트이다.

(J) 수온(Water Temperature)－잠수함 밖의 수온을 나타낸다. 청색의 바늘은 잠수함이 수온 경사층 (thermal gradient layer) 아래에 있음을 표시한다.

(K) 크리스마스·트리("Christmas Tree")－선체의 모든 수문의 상태를 표시하는 등이다. 녹색등은 닫혀있으며 붉은색등은 열려있다는 표시이다. 선체의 수문은 잠수명령을 내리면 자동으로 닫혀진다.

(L) 나침반(Compass)－잠수함의 진행방향을 표시한다.

(M) 출력조절(Throttle)－출력을 0～4로 조절한다. 정지·1/3·2/3·전속력·최대속력으로 조절할 수 있다.

(N) 시계(Clock)－하루중 시간을 나타낸다. 바늘은 분을 표시하고 아래쪽의 숫자는 24시간 표시로 된 시(0～23)를 나타낸다. 태평양의 황혼기(Dusk)는 오후 7시～8시 (19시～20시), 여명기(Dawn)는 오전 5～6시이다.

(O) 잠수 표시기(Dive Bubble)－잠수함이 잠수하고 있는지 부상하고 있는지를 표시해주는 수평관이다.

피해 파악 스크린 Damage Reports Screen

이 스크린은 잠수함이 어떤 피해를 입었는가를 보여준다. 피해는 폭뢰공격이나 적의 포격을 받아서 발생한다. 피해의 형태를 보면 :

정면/후면 어뢰 피해(Bow/Aft torpedo damage)－어뢰 발사관의 문이 피해를 입었다. 어뢰를 발사할 수 없다.

잠망경 피해(Periscope damage)－잠망경의 받침대가 파괴되었다. 잠망경을 올리고 내릴수 없게 된다.

잠수 조절판 피해(Dive Plane damage)－뱃머리와 뒤의 잠수 조절판이 피해를 입었다. 잠수·부상속도가 정상의 절반으로 줄어든다.

연료누출(Fuel Leaking)－외부 연료탱크가 새고 있다. 정상시보다 두배로 연료가 소모된다. 또한 수면에 떠오른 기름때문에 적 구축함에게 쉽게 발견된다.

엔진 피해(Engine damage)－주 디젤엔진이 파괴되었다. 해상속도가 절반이 된다.

기계 피해(Machinery damage)－내부 펌프와 엔진이 파괴되었다. 소음이 커져서 적의 음향탐지기에 쉽게 포착된다.

배터리 피해(Battery damage)－잠수시에 배터리가 두배로 빨리 소모된다. 실제 레벨에서 "기지에서만 수리 가능"을 선택하지 않았다면 승무원에 의해 자동으로 수리가 시작된다.

잠수함에 물이 새고 있을 때는 새어들어오는 속도가 갤런/초 (GPS:Gallons Per Second)로 표시된다. 물이 새면 잠수함을 가라앉게 하는 경우도 있는데 잠수 조절판을 적절히 조절하여 극복할 수도 있다. 이런 정보는 피해보고 스크린의 오른쪽 위에 나타난다.

잠수함 조종용 그림과 상태 표시 Sub Control Diagram & Status Area

대부분의 스크린에서 아래 두줄에는 잠수함 조종용 그림과 상태표시 구역이 있다. 조종용 그림은 왼쪽에 있는데 뒤에서 본 잠수함 모습과 현재의 방향타(rudder)·잠수 조절판(dive plane)·출력 상태가 표시되어 있다. 좌우 화살표는 방향타의 좌우를 표시하며, 상하 화살표는 잠수 조절판의 상·하를 표시한다. 숫자 0～4는 출력이다. 아랫줄은 현재 속도(노트)·심도(피트)·방향(도)을 표시한다. 윗줄은 승무원들이 보내오는 메시지를 나타내는데 쓰인다.

조이스틱 조종 Joystick Controls

조이스틱의 사용 Using the Joystick

전투 지휘 스크린의 선택이나 잠수함 조종과 같은 많은 명령들이 조이스틱과 키보드를 모두 사용할수 있다.

조이스틱을 좌우로 움직이면 잠망경이나 함교에서 보이는 전망을 회전시키며, 어뢰와 기관포를 조준하는데 사용된다. 버튼을 누르면 회전속도가 빨라진다.

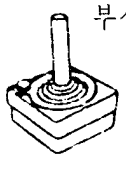
다른 스크린에서는 조이스틱으로 잠수함을 조종할수 있다. 방향타를 조종하려면 좌우로, 잠수 조절판을 조

송하려면 아래위로 스틱을 움직이다.

버튼만 누르면 전망탑 스크린으로 되돌아 온다.

지도·계기·피해파악 스크린에 있을 때 :

버튼 : 전망탑으로 되돌아 감



함교·잠망경 스크린에 있을 때 :

버튼 : 1. 조이스틱을 좌우로 움직인후에 눌렀을 때는 회전속도가 증가

2. 전망탑으로 되돌아 감

전망 좌회전 전망 우회전

임무의 끝, 점수, 순위 End of Mission, Scoring, Ranks

호송선단 공격 임무는 "End of Game" 옵션을 선택하면 끝난다. 전투 초계 임무는 기지에 돌아오면 끝난다. 당신이 격침되거나 해안에 닿아도 끝이 난다. 그러면 격침시킨 모든 배들과 최종순위를 화면에 나타내 준다.

여러번의 초계에서 적선을 격침시키지 못할수도 있고, 뛰어난 함장은 15,000톤 이상을 격침시키기도 한다. 당신의 임무는 잠수함을 잃지 않고 가장 많은 톤수의 배를 격침시키는 것이다. 이 시뮬레이션은 당신의 격침기록을 자동으로 유지한다. 당신의 순위는 격침톤수·선택한 난이도 레벨과 실제 레벨에 의해 정해진다. 레벨이 높을 수록 톤수에 높은 점수가 주어진다. 모든 플레이어는 최소한 Ensign (소위)는 된다. 더 높은 레벨은 Lieutenant JG (중위), Lieutenant (대위) Lieutenant Commander (소령), Commander (중령), Captain (대령), Vice-Admiral (중장), Admiral (대장), Fleet Admiral (원수), 가장 높은 WGSC (World's Greatest Submarine Captain : 세계제일의 잠수함 함장)이 있다.

새로운 임무에 나서려면 이 스크린에서 RETURN키를 누른다.

잠수함 승무원 명예의 전당 Submariner s Hall of Fame

항해를 성공적으로 마치면 이름을 입력시킬 수 있다. 이렇게 하면 명예의 전당에 들어갈 자격이 있다. 명예의 전당에는 우수한 점수들 뿐만 아니라 실제 전투 초계 임무에서 다섯 척의 잠수함이 격침시킨 실제 톤수도 포함되어 있다. 당신의 순위는 격침톤수와 난이도 요소를 합해서 정해진다는 것을 명심하라.

키보드 명령 Keyboard Commands

"/"(MAP)—지도 스크린을 선택한다. 이미 지도 스크린에 있을 때에는 잠수함을 지도 중앙에 다시 위치시킨다.

"//"(BRIDGE)—함교 스크린을 선택한다. 수면에 떠 있을때만 가능한 명령이다.

"#"(SCOPE)—잠망경/쌍안경 스크린을 선택한다. 이 스크린은 잠수함이 수면에 있거나 잠망경 심도 내에 있을 때만 가능하다.

"$"(GAUGES)—계기 스크린을 선택한다.

"%"(DAMAGE)—피해 보고 스크린을 선택한다.

"&"(LOG)—현재의 초계임무에 대한 항해기록을 나타내 준다.

"("(PATROL/END)—다른 호송선단을 찾아서 초계 선택화면으로 되돌아간다. 호송선단 공격 시나리오로 게임할때는 게임이 끝나게 된다.

"Z"(ZOOM)—지도를 확대한다. 가까운 배와 지형을 더 가까이 볼때 사용한다.

"X"(UNZOOM)—지도를 축소한다. 배위치와 육지를 더 넓게 볼 수 있다.

"0-4"(THROTTLE)—출력 세팅. 정지·1/3·2/3·전속력·최대속력이 된다.

"D"(DIVE)—잠수한다. 원하는 깊이에 도달했을때 다시 누르면 취소된다.

"S"(SURFACE)—부상한다. 역시 다시 누르면 취소된다.

"R"(REVERSE)—엔진을 후진시킨다. 잠수함이 후진하고 있을때에는 방향타의 작용이 반대로 된다는 것을 명심해야 한다.

"CTRL-E"(EMERGENCY)—비상용 탱크를 버린다. 회복하기 힘든 잠수가 계속될때 회복수단이 될수도 있다. 그러나 보통때에는 잠

수함을 수면으로 떠오르게 한다. 출동때마다 한번밖에 사용할 수 없다.

"P"(PERISCOPE)－잠망경을 올리고 내린다. 시야의 방위각을 잠수함 진행방향에 일치시키므로 정면을 보게 된다.

"I"(ID)－보이는 적을 식별한다.

"T"(TORPEDO)－어뢰를 발사한다. 앞/뒤의 발사관 중에서 목표에 가까운 각도에 있는 쪽이 자동 선택된다. 한번에 4발의 어뢰나 4발의 기관포탄을 쏠수 있다. 첫 어뢰가 작동중일때 다섯번째 어뢰가 발사되면, 첫 어뢰는 작동이 그대로 중단되고 새 어뢰가 발사된다.

"G"(GUN)－갑판의 4인치 기관포를 발사한다.

"+"(UP 25)－기관포의 조준거리를 25야드 증가시킨다.

"－"(DOWN 25)－기관포 조준거리를 25야드 단축시킨다.

"F"(FASTER)－진행속도를 빠르게 한다.

"N"(NORMAL)－정상 속도로 되돌아간다.

"←"(LEFT)－방향타를 왼쪽으로 한다. 완전히 왼쪽으로 하려면 한번 더 누르고, 취소하려면 RETURN한다.

"→"(RIGHT)－방향타를 오른쪽으로 한다. 완전히 오른쪽으로 하려면 한번 더 누르고, 취소하려면 RETURN한다.

"RETURN"(CANCEL)－차례나 잠수 명령을 취소한다.

"W"(WAIT)－일시 정지. 계속하려면 아무키나 누른다. 전망탑 스크린으로 가더라도 정지시킬수 있다.

"SP. BAR"(CONNING TOWER)－전망탑 스크린으로 되돌아간다.

"?"(RELEASE DEBRIS)－급박한 상황에서 쓰레기와 기름을 내보내서 수면에 떠오르게 한다. 적 호위함에게 잠수함이 격침되었다고 믿게하는 것이 목적이다. 한번 출동에 한번만 쏠수 있다.

"A"(AOB)－뱃머리 각도 추정치를 입력한다. 각도는 조이스틱을 좌우로 움직여서 도 단위로 입력된다. 추정치를 입력시키려면 버튼을 누른다. 좌현(Port)에는 플러스 숫자, 우현(Starboard)에는 마이너스 숫자를 쓴다. 예 : 우현 45도는 -045;

메시지와 사운드 Messages and Sounds

언제든지 여러 승무원으로부터 메시지가 들어온다. 방향타·출력·잠망경에 대한 명령은 실시가 보고된다 또한 엔진·가까운 배·어뢰의 소리를 들을 수 있다. 그 외에 특별한 의미가 있는 메시지와 사운드는 다음과 같다.

SONAR REPORTS DESTROYERS CLOSING(구축함이 접근하고 있는 것이 음향 탐지기에 포착되었음)－잠수함이 적의 음향탐지기에 포착되었다.("핑"소리)

SONAR REPORTS DEPTH CHARGES DROPPED(폭뢰가 투하된 것이 음향 탐지기에 포착되었음)－위에 있는 구축함이 수중에 폭뢰를 투하하였다.("쏴"소리)

DEPTH CHARGES EXPLODING (폭뢰가 폭발하고 있음)－(폭발음)

LOOKOUTS REPORT DESTROYERS FIRING (구축함이 포격을 하고 있음을 관측자가 알림)－함교의 관측자가 적 구축함이 사정거리내로 들어와서 포사격을 해오고 있다고 보고한다. (포 소리)

SHELL HIT!/ SUB DAMAGED (포탄 명중!/ 잠수함 손상)－잠수함이 구축함의 포탄에 명중되어 손상을 입었다. (짧은 폭발음)

BOW(AFT) TORPEDO FIRED!/ 135' TRACK(정면(후면) 어뢰 발사!/ 각도 135)－어뢰 1개가 표시된 방향으로 발사되었다. (어뢰 발사음·엔진음)

DECK GUN FIRED!/ (갑판 기관포 발사!/)－갑판의 기관포가 표시된 방향으로 발사되었다. (포 발사음

SONAR REPORTS DISTANT EXPLOSIONS (음향 탐지기에 먼곳에서의 폭발음이 들렸음)－어뢰나 포가 명중하였다. (먼 폭발음)

WARNING:TEST DEPTH EXCEEDES(경고 : 허용심도 초과)－잠수함의 한계심도를 초과하여 물이 새기 시작한다. 피해 파악 스크린을 체크해 보는 것이

좋다. (선체가 끽끽거리는 거리)

WE HAVE RUN AGROUND.! (바닥에 닿았음.!) -잠수함이 바다 밑바닥을 스치고 있다. 떠오를때까지 정지된다. (긁히는 소리)

REPAIRS COMPLETED(수리 완료)- 기술자들이 손상된 부분을 수리하였다. 피해 파악 스크린을 체크해보는 것이 좋다.

BLOW EMERGENCY TANK.! (비상용 탱크를 버림.!)-비상용의 부상 탱크를 비웠다. (경보음)

RAMMED BY ENEMY SHIP (적선에 의해 충돌하였다)-적함과 충돌하여 가라앉기 시작한다. 대개는 치명적이다. (긁히는 소리)

시간조절 Time Scaling

정확한 작동을 위해서, 모든 배의 이동·전망·어뢰 진로·잠수속도는 게임시간으로 2초마다 재 계산된다. 그러나 대부분의 경우 속도를 빠르게 하는것이 좋다. 이 시뮬레이션은 보통때에는 실제 시간의 4배로 진행된다. 게임 시간 1분은 실제시간 15초가 된다. "F" 키를 누르면 시간이 두배로 빨라진다. 계속 누르면 계속 빨라져서 실제시간보다 최대 32배까지 빨라진다. (시간 비율이 4이면 게임시간 1시간은 실제시간 2분이다) "N" 키를 누르거나, 적에게 탐지되었을때 또는 어뢰가 발사되었을 때는 시간 비율이 정상으로 되돌아온다.

성능 Capabilities

2차 대전의 미국 잠수함대는 뛰어난 무기였다. 200톤의 디젤연료를 적재하고 항해 거리가 12,000마일이어서 적선들은 태평양 어디에서도 안전하지 못하였다. 4개의 디젤엔진은 6,400마력을 내어서 해상 최대속도가 20노트 였다. 배터리로 동작하는 전기모터에 의해 수중속력은 최대 10노트를 짧은 시간동안 낼수 있었다. 초기의 잠수함은-잠수심도가 300피트 였으나 그 후에는 400피트이상으로 개량되었다. 두가지 형 모두 비상시에는 더 깊히 내려갈수도 있었다.

표준장비 Standard Equipment

2차대전의 잠수함에는 다양한 항법장치 · 탐지장치 ·발사 관제 장치들이 갖추어져 있었다.

잠망경은 심도 44피트까지에서 관측할수 있다. 잠망경속에는 잠수함의 어뢰 데이타 계산기로 보내는 목표까지의 거리·방위각 등의 정보가 있다.

수면 레이타(Surface Radar)는 수면에서나 잠망경 심도내에서만 사용할 수 있다.

SJ수면 레이다는 최대 16,000야드의 탐지범위를 가진다.

수동식(듣기만 할수 있음) 음향탐지기는 잠수하고 있을때 가장 중요한 탐지장치이다.

숙달된 음향탐지기 기사는 최대 6,000야드 거리에 있는 배의 속도·방위각·추정거리 등을 알아낼수 있다.

장비의 개선 Equipment Innovations

전쟁중 여러번에 걸쳐서 새로운 장비와 전술이 채택되었다.

1942년 11월 : 수면 레이다가 장치되었다. 이에 따라 적선을 16,000야드 거리에까지 탐지할 수 있게 되었다. 이전에는 직접관측과 음향탐지기가 유일한 탐지방법이었다.

1943년 4월 : 일본은 중요한 유조선과 병력수송 선단에 대하여 호위부대를 강화했다. 모든 호송선단에는 최소한 1척의 호위함이 배치되었다.

1943년 8월 : 수압에 더 강한 선체를 가진 잠수함이 배치되어 최대 안전 심도가 300피트에서 거의 425피트까지 증가되었다. 이런 변화는 일본에게는 알려지지 않아서 폭뢰의 폭발심도를 너무 낮게 조정시키도록 하였다.

1943년 9월 : 미국 어뢰에 개선된 뇌관이 장착되어 어뢰가 불발되는 수가 크게 줄었다.

1944년 1월 : Mark 20 전기식 어뢰가 나왔다. 이것은 "자취가 없는" 어뢰이기 때문에 발사한 잠수함의 위치가 포착되는 일이 없어졌다. 그 대신에 속도가 30노트로 늦기 때문에 가까이 접근해서 공격해야 한다.

1944년 7월 : 일본이 호위함에 레이다를 장비하여 수면 공격이 매우 어려워 졌다.

잠수함전술

Submarine Tactieal Operations

잠수함 작전 Submarine Tactics

성공적인 잠수함 공격은 함장지휘하에 전 승무원이 합심하여 이루어진다. 어뢰병과 기술병은 팀이되어 어뢰·엔진을 정비한다. 음향탐지기사는 우수한 수중청음기를 통해 적선을 탐지한다. 스크류의 회전속도를 측정하고 청음기를 회전시켜봄으로써 적의 속도와 방위각을 측정할 수 있다. 레이다부는 SJ수면 레이다로 적을 탐색한다. 전망탑에는 탐색부가 잠수함의 위치·적 목표물과 호위함의 위치를 공격 계획지도 위에 표시해준다. 식별부는 함장이 잠망경을 보고 적선의 형태를 식별할 수 있도록 해준다. 함교에는 관측병이 적선을 찾아서 바다를 지켜본다. 잠수함이 적에게 접근하면, 탐색부가 적의 속도·코스·거리·방위각을 어뢰 데이타 계산기에 보내서 어뢰발사에 필요한 정확한 자이로 각도를 계산하게 한다.

이런 활동의 중심부로서 함장은 성공과 실패를 좌우하는 결정적 판단을 내려야 한다. 호위함의 수·배의 형태·시계 범위·심도·남아있는 어뢰수·배터리의 충전량·선단의 코스와 속도를 주의깊게 종합판단하여적을 언제, 어디서, 어떻게 공격할 것인지 결정해야 한다.

수면위에 나타나는 모양이 작은 것과 잠수능력을 이용하여, 은밀하게 기습하는 것이 잠수함 공격의 필수요소이다. 일단 적선을 발견하면, 성공적인 공격을 수행하기 위해서 적에게 탐지 않도록 수천야드거리로 주의 깊게 접근하여 신속·정확하게 어뢰를 조준·발사하고 적의 반격을 피하기 위해서 속도·심도· 수온을 현명하게 이용해야 한다.

접근 Tha Approach

적선단에 대해서 먼저 알아야 할것은 코스와 그 구성을 아는 것이다. 여기에서 공격여부를 결정해야 한다. 이어서 함장은 탐지되지 않은 동안, 잠수함의 진행방향을 선단의 진로에 수직 또는 평행방향으로 잡는다. 주간에는 잠수한채로 선단이 사정거리내로 들어올 때까지 기다린다. 야간에는 안개와 달빛에 따라 시계범위가 크게 달라지지만 수면 공격이 좋다. 여명/황혼시간에는 잠망경 사용이 가능하면서 잠수함이 탐지되기 어렵기 때문에 공격에 가장 좋은 시간이다.

접근 단계에서 가장 중요한 것은 적 호위함에 포착되지 않고 가장 좋은 발사위치에 도달하는 것이다. 잠수함의 수중속도가 느리므로 접근단계의 대부분은 수면에서 이루어져야 하는데 이때는 발견될 위험이 커진다. 미국의 레이다는 16,000야드 (8마일)이상거리에 있는 배를 탐지할 수 있다. 일본의 관측병들은 주간에는 10,000야드, 야간에는 3,000야드까지 볼수 있으므로 잠수함이 유리하다. 잠수하고 있을때에는 수동식의 음향탐지기가 6,000야드까지 탐지할 수 있는데 이 거리는 잠수함이 이동하고 있을 때나 깊은 곳에 있으면 상당히 줄어든다. 일본의 음향탐지기는 5,000야드 거리에서 고속으로 이동하고 있는 수중의 잠수함도 탐지할 수 있지만 최대 심도에서 소리를 죽이고 항해하면 탐지하기 어렵다. 접근이나 이탈시에 함장은 적에게 옆모습이 최소로 보이도록 직각방향을 취하는 것이 좋다. 잠수하고 있을 때에도 적의 음향탐지기에 포착될 확률이 적도록 같은 방향을 잡는것이 좋다.

(단위 : 야드)

잠수함 탐지거리 표(10노트)		주 간	야 간
수면에 있을때	옆모습(최대크기)	20,000	3,000
	앞모습(최소크기)	8,000	1,000
잠망경심도에 있을때	옆모습(최대크기)	6,000	2,000
	앞모습(최소크기)	2,000	800
잠수하고 있을 때	옆모습(최대크기)	2,000	2,000
	앞모습(최소크기)	800	800

* 잠수함이 수온 경사층아래에 있으면 탐지거리가 크게 줄어든다.

어뢰 Torpedoes

잠수함의 주무기는 앞에 6개, 뒤에 4개 있는 어뢰발사관이다. 앞에 14개, 뒤에 10개 모두 24개의 어뢰를·적재한다. 어뢰 한개의 재장진 시간은 약 10분이다.

Mark 14증기식 어뢰는 사정거리 4,500야드, 속도 46노트이다. 너무 빠른 폭발로부터 잠수함을 보호하기 위하여 뇌관은 450야드를 지나서부터 작동한다. Mark 14는 알콜을 태워서 물이 그 속을 지나가게하여 생기는 증기를 내뿜어서 추진된다. 이것이 수면에 거품 흔적을 만들어서 발사한 잠수함이 거꾸로 위치가 발각될 수 있다. 어뢰의 방향은 속에 장치된 자이로스

코프 (gyroscope)에 의해 조종된다.

이 복잡한 장치들은 여러가지 문제점이 있었다. 가장 큰 문제점은 심도가 깊게 달리는 경향이 있어서 목표밑을 통과해버리는 것과 Mark 6 폭약이 가끔 불발이 되는 것이다.

이 문제점들은 전쟁중에 계속 개선되었다.

1944 년 말에 Mark 18 전기식 어뢰가 나왔다. 이것은 증기식에 비해 속도가 느려서 30 노트이다. 그러나 이것은 거품흔적을 남기지 않는다. 따라서 잠수함이 첫 어뢰를 발사 한후에 급히 이탈해야 될 필요가 없어졌다. 조건이 좋으면 호위함이 보이지 않는 잠수함을 찾아 헤매고 다니는 동안 배들을 차례로 격침시킬 수 있다.

대부분의 어뢰는 1,000 ~ 3,000 야드 거래에서 발사된다. 가장 좋은 어뢰발사 코스는 목표의 코스와 직각으로 만나는 것이다. 이것이 목표 면적을 가장 크게하기 때문이다. 정면이나 뒤에서 발사하면 명중율이 낮다.

어뢰 데이타 계산기 Torpedo Data Computer

일반인들의 생각과는 반대로, 함장이 목표유도에 필요한 수치들을 추정해내지 않았다. 미국 잠수함은 어뢰 데이타 계산기(TDC)라는 초창기의 아날로그식 기계를 사용하였다. 목표의 속도·거리·코스가 TDC에 전해지면 정확한 어뢰의 코스를 자동으로 계산해주었다. TDC는 자이로 각도를 계산해서 어뢰를 조종하는 자이로스코프에 바로 입력시켰다.

TDC가 계산하는 자이로 각도는 목표가 같은 진로를 같은 속도로 진행한다는 가정하에서 계산된 것이다. 코스에 변경이 있을 것으로 예상될때는 목표의 약간 앞쪽이나 뒷쪽을 겨냥할수도 있다. 때로는, 1 개는 목표의 약간 앞쪽, 1 개는 직접 목표에, 1 개는 목표의 약간 뒤쪽을 겨냥하여 부채꼴로 어뢰를 발사하기도 한다.

이 시뮬레이션에서는 어뢰 발사시에 자이로 유도각이 잠망경 방위각에 자동적으로 더해진다. 예 : 적선이 잠망경 눈금 중앙에 직각이고, 방위각이 090 도 (동쪽)이다. 적선은 180 (남쪽)의 코스에 있다. TDC는 자이로각을 10 도로 계산하였다. 어뢰를 발사하면 100 도의 진로가 된다. (잠망경 방위각+자이로 각도 10 도). 그러면 명중된다. 같은 상황에서 잠망경이 085 에 있으면 (목표 약간 뒤쪽) 어뢰는 095 (85 + 10)의 진로를 가게된다. 이 어뢰는 목표 뒤쪽으로 빗나갈 수도 있고, 목표가 지그 재그로 움직일때는 명중할 수도 있다.

처음 발사하는 어뢰들이 중요하다. 일단 어뢰가 발견되면 호송선단은 급히 지그재그로 움직이기 시작하며 호위함이 잠수함을 향해온다.

발사과정에서 선장의 역할은 거리·방위각·뱃머리 각도 등의 TDC에 입력되는 정보를 읽고 어뢰발사 시기를 선택하는 것이다.

어뢰 발사 용어 Torpedo Firing Terminology

자이로 각도(GA : Gyro Angle)-잠수함 코스와 어뢰의 최종 코스와의 각도 뱃머리로 부터 시계방향으로 잰다.

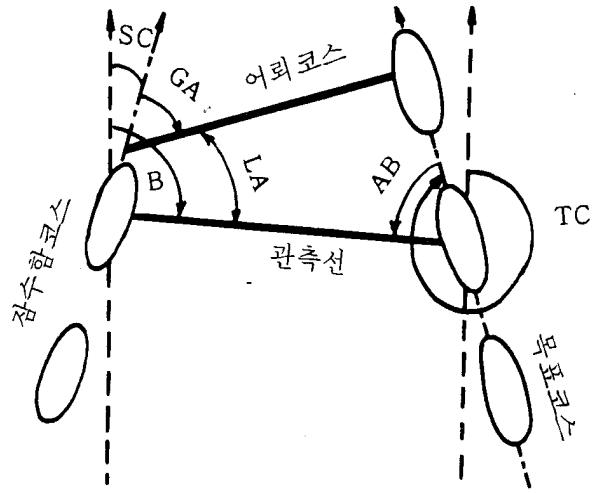
자체 코스(SC:Own Course)-남북선과 잠수함 코스와의 각도, 북쪽에서 부터 시계방향으로 뱃머리까지 잰다.

목표 코스(TC:Target Course)-남북선과 목표 코스와의 각도, 북쪽에서 부터 목표 뱃머리까지 시계방향으로 잰다.

뱃머리 각도(AB:Angle on the Bow)-목표의 코스와 관측선 (LOS:Line of Sight)과의 각도. 목표의 뱃머리로 부터 양쪽 뱃전방향으로 잰다.

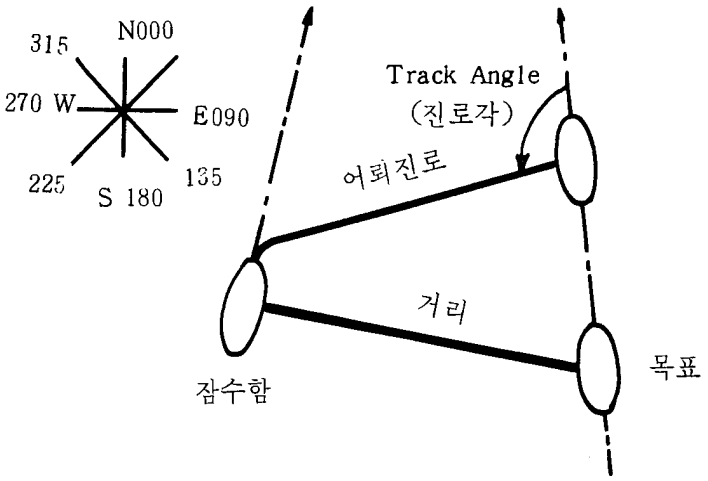
실제 목표 방위각(B:True Target Bearing)-남북선과 관측선의 각도. 북쪽으로 부터 시계방향으로 잰다.

유도각(LA:Lead Angle)-실제 목표 방위각과 어뢰 코스와의 각도.



거리(Range)-잠망경에서 목표까지의 거리 (단위 : 야드)

어뢰 진로(Torpedo Run)-발사관에서 목표까지 어뢰가 가는 거리 (단위 : 야드)



갑판 기관포 Deck Gun

대부분의 미국 잠수함은 4인치 갑판 기관포를 장비하고 있다. 이 기관포는 최대 8,000야드의 사정거리이고 발사속도가 매우 빠르다. 자주 사용하지는 않지만, 크게 손상된 목표를 격침시키거나 속도를 줄여서 호송선단으로 부터 떨어지게 하는데 매우 유용하다. 또한 어쩔수 없이 수면에 떠올랐을때나 잠수하기에 위험할 정도로 피해를 입었을때 최후의 방법이기도 하다.

기관포는 수면에 있을때만 발사할 수 있다. 잠망경/쌍안경 스크린의 눈금을 이용하여 기관포를 조준한다. 사정거리는 겨냥하는 목표의 TDC거리에 자동으로 맞추어진다. 이 거리를 늘이거나 줄이려면 "+"와 "-" 키를 쓴다. 예 : 4,000야드 거리에서 18노트 속도로 정면에서 다가오고 있는 구축함은 포탄이 날아가는 동안에도 200야드이상 이동한다. 따라서 "-"키를 사용하여 발사전에 -200 ~ -250야드의 편차를 넣어주어야 한다. 2,000야드에서는 포탄이 날으는데 절반의 시간이 소요되므로 -100야드의 편차가 적용된다. 한번에 한발 이상의 포탄이 날고 있을 수도 있다. 포탄이 낙하하면 물이 튀는 것을 볼 수 있다. 목표에 명중되면 폭발하는 것이 보이고 폭발음이 들린다. 기관포에는 80발의 포탄이 들어있다.

이탈 Escape

적 호위함에게 발견되면 이탈하는 것이 제일이다. 잠수함은 구축함 1척을 상대하더라도 화력이나 모든 면에 있어서 상대가 되지 않는다. 일반적인 전술은 가능한한 깊히 잠수하여 소리를 내지 않는 것이다. 적 호위함은 잠수함의 최종 확인된 위치주위를 맴돌면서 잠수함 선체로 부터 음파가 반사되어 오기를 기다린다. 이런 상황에서는 노출면적을 최소한으로 줄이고 항해소음을 최저로 낮추어 유지해야 한다. 온도차이가 크면 적의 음향탐지기로 부터 어느 정도 보호받을 수 있다. 연료가 누출되거나 기관 고장이 있으면 적에게 유리해진다. 잠수함은 구축함보다 선회반경이 짧고, 호위함의 스크류 소리를 계속 추적할 수 있어서 어느정도 유리하다. 극한 상황에서는 기름과 쓰레기를 방출시켜 수면에 떠오르게 함으로써 공격해온 구축함에게 격침된것 처럼 믿게 할 수도 있다.

야간에는, 수면에서 20노트의 속력으로 달리면 호위함의 추격을 물리칠 수 있을 때도 있다.

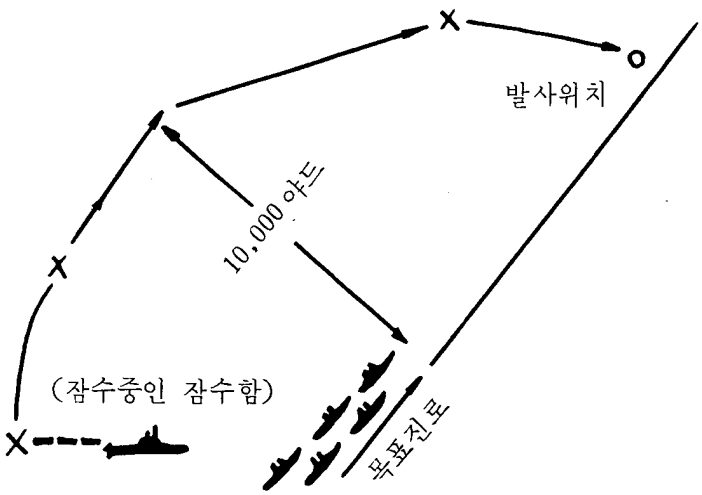
전술 상황에 따른 공격 계획
Tactical Situation Plots

다음의 그림들은 잠수함의 함장이 직면하는 전투상황 몇가지를 보여준다. 이것들이 발생할 수 있는 모든 상황은 아니다. 실제의 잠수함 전술의 예를 보여주고 위험한 수중 전투에서 살아남을 수 있도록 도와주기 위한 것이다.

상황 1 : 후미 선회 공격 End Around Attack

당신은 잠망경 심도에 있고 호송선단이 방위각 090도 (동쪽)에서 10노트로 움직이고 있는 것을 포착하였다. 적의 진로는 045 (북동쪽)로 판명되었다. 시간은 정오 근처로서 해가 지려면 7시간이 남았다. 호송선단은 최소한 한척의 구축함이 호위하고 있다. 어뢰발사관은 완전히 장진되고 배터리도 완전히 충전되었다. 어떻게 할 것인가? 이것은 어려운 상황이다.:선단의 속도가 빨라서 잠수해서 접근할 수는 없다. 신중한 사람은 이 선단은 버려두고 더 쉬운것을 찾아 갈지도 모른다. 무모한 함장은 수면에서 후미공격을 감행할 것이지만, 주간에 수면에 떠있는 잠수함은 구축함의 상태가 되지 못한다.

숙달된 사람이라면 "후미 선회" 전술을 사용할 것이다. 잠수한채로 눈으로 관측 가능한 거리 (시계 범위

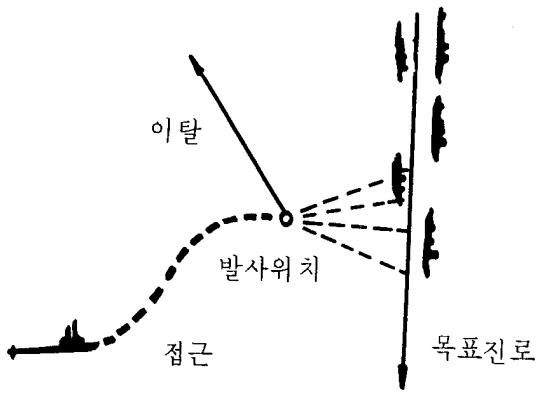


에 따라서 약 10,000 야드 정도) 밖으로 되돌아 나간다. 그리고 부상하여 최대 속도로 선단 앞쪽으로 나가면서 계속 관측거리밖을 유지한다. 가면서 레이다로 선단을 추적한다. 호위함이 선단을 벗어나서 당신쪽으로 다가오면, 당신은 발견된 것이므로 즉시 잠수하라. 이런 행동에는 시간이 많이 소모되므로 시간 조절기능을 이용해 속도를 빠르게 한다. 선단 앞쪽으로 나간다음에는 잠망경심도로 잠수하여 선단이 다가오기를 기다린다. 어뢰를 아껴라!

(이 상황은 USS SEARAVEN 시나리오와 비슷하다)

상황 2 : 야간/해상 차단공격 Night/Surface Intercept

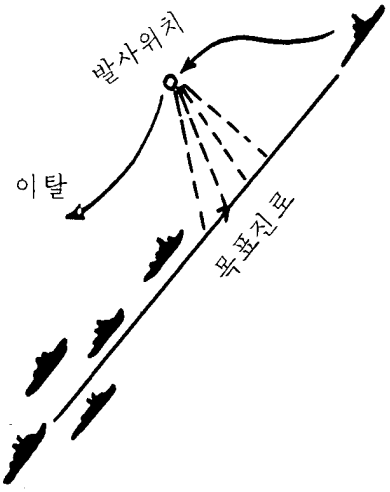
해상 초계중에 레이다가 045 방위각 (북동쪽)에서 호송선단을 포착하였다. 어둡고 안개낀 밤이다. 레이다에 나타난 적의 코스는 180 (남쪽)으로 8 노트 였다. 두척의 "카이보칸" 호위함이 선단을 유도하고 있다. 어떻게 할것인가? 이것은 좋은 상황이다. 당신은 선단을 향해 있고 시계는 불량하다. 가장 주의해야 할것은 접근하는 동안 호위함에게 탐지되지 않도록 하는 것이다. 중간속도로 가능한 한 뱃머리가 계속 선단을 향하게 한다. 이렇게 하면 적의 관측병이 알아보기 어렵도록 모습을 작게 할 수 있다. 선단의 진행방향에서 1,000 ~ 2,000 야드 거리의 가장 이상적인 발사위치에 도달한다. 호위함들이 선단의 다른쪽에서 바쁠때 접근 시기를 맞추면 해상으로 이탈할 수 있다. "카이보칸"은 18 노트밖에 내지 못한다. 행운을 빈다! (이 상황은 USS HAMMERHEAD 시나리오와 유사하다)



상황 3 : 주간/수중 공격 Daylight/Submerged Attack

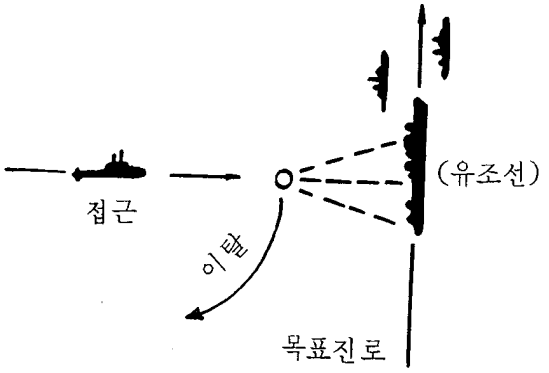
일상적인 주간 잠망경 관측중에 정면으로 다가오는 선단을 발견하였다. 거리는 4,000 야드! 호위함이 앞에 있고 네척의 수송선이 다이아몬드 대형으로 뒤따른다. 빨리 행동하라!

즉시 선단의 진로와 직각방향으로 뱃머리를 돌려서 뱃전을 향해 어뢰를 발사할 수 있는 가장 좋은 발사위치에 도달하도록 한다. 적을 향해 뱃전을 돌리고 있는 동안은 음향탐지기에 포착될 위험성을 줄이기 위해 잠수해야 한다. 발사위치에 일단 도달하면 가운데의 두척이 서로 겹쳐보일때까지 기다린다. 가까운 배를 어뢰가 빗나가더라도 뒷쪽의 배에 명중할 가능성이 있기 때문이다.



상황 4 : 적 호위함 회피 Avoiding Enemy Escorts

대형 유조선을 향해 3개의 증기식 어뢰를 발사하였다. 두척의 호위 구축함은 당신의 존재를 탐지하지 못하였다. 주간에 잠망경 심도에 있다.



당신의 어뢰가 목표를 향해가는 것을 바라보고 싶은 마음이 강하게 들것이다. 이것은 한번밖에 시도해보지 못한다. 어뢰가 목표에 닿기만 하면 거품 흔적이 당신의 발사위치를 바로 가르쳐주게 된다. 구축함이 26노트 속도로 빠르게 그곳으로 온다. 즉시 도피해야 한다. 최대속도로 멀어지면서 가능한한 깊히 잠수한다. 구축함이 가까이 오면 소음을 줄이기 위해서 속도를 최저로 낮춘다. 두척 모두에게 음향 반사 면적이 최소로 되도록 하는 것은 대개 불가능하므로 두척의 호위함은 매우 위험하다.

상황 5 : 얕은 바다에서의 탈출 Shallow Water Surface

당신은 어려움에 빠졌다! 멋진 어뢰 공격으로 세척의 수송선이 뒤에 불타고 있다. 그러나 화난 호위함이 다가오고 있다. 계속되는 '핑' 소리로 보아서 당신은 발견된 것이 틀림없다. 설상가상으로 해안이 가까워져서 수심이 100피트 이하이다. 어떻게 할 것인가?

괴로운 오후가 된 것이다. 이 수심에서 폭뢰가 폭발하면 치명적이다. 잠수함의 빠른 선회능력을 이용하여 호위함과 바로 마주치지 않도록 해야 한다. 공격 계획 지도로 위치를 파악하여 적의 움직임에 대처한다. 전진·후진에 최대속력을 내서 적을 피하고 기회를 보아서 더 깊은 바다로 나가는 것이 유일한 탈출방법이다.

남태평양 잠수함 전쟁 Submarine Warfare in the South Pacific

미국해군의 잠수함은 복잡하고 강력한 전쟁무기였다. 넓은 태평양과 길어진 일본의 선단 항로에 아주 알맞았다. 미국의 잠수함은 자주 배가 많이 다니는 일본근처의 바다에 까지 원거리 공격도 하였다. 잠수함들은 서로 격침시킨 대수와 톤수를 경쟁하였다. 전쟁이 진행됨에 따라 미국의 잠수함 전력은 몇척의 낡은 것으로부터 2배척이 넘는 강력한 공격부대로 성장하였다. 수중 전투의 경험에 의해 평화시의 선원들이 젊고 적극적이며 뛰어난 함장들로 변모되면서 잠수함 지휘관들의 자질도 향상되었다.

태평양에서의 잠수함 전쟁의 역사는 이런 사람들과 잘 훈련된 승무원들의 이야기이다. 모든 초계·공격임무는 이들과 노련한 적들과의 개인적인 대결이었다. 태평양에서의 연합군의 승리는 그들의 뛰어난 업적에 크게 힘입었다.

남태평양의 미국 잠수함들

U.S. Submarines in the South Pacific

미국 잠수함의 출현 : 작전용 잠수함의 역사는 미국 독립전쟁까지 거슬러 올라가지만, "잠수함대"가 미국 군사력의 중요한 부분이 된것은 2차대전이다. 초기의 잠수함은 여러가지 문제가 있었다. 1차대전때에도 잠수함이 배치되었지만 큰 활동은 없었다. 예산과 관심이 부족하여 잠수함은 관심의 대상이 되지 못하였다. 반대로 일본군은 1930년대 초부터 꾸준히 군사력을 증강시켰다. 그들은 우수한 무기와 많은 병력을 보유했고 군대는 잘 훈련되어 있었다. 일본은 여러척의 미국 항공모함을 격침시켰고 미국 서해안까지 진출하여 로스앤젤레스를 포함한 지역까지 위협하게 되었다. 일본 지도자들은 판단을 잘못하였다. 미국의 거대한 산업 잠재력과 국내자원을 경계하라는 의견은 일본 군부의 수뇌들에 의해 무시되었다. 강력한 해군력을

너무 과신한것이 작은 섬나라의 치명적 실수였다. 일본은 또한 1930년대의 구형 미국 잠수함의 전력과 행동거리를 과소평가하였다. 그것들은 전쟁시작시기에 일본의 I형 함정에 맞먹을 정도가 되어 있었다. 이런 판단착오는 일본의 뿌리깊은 인종적 우월감에 의한 것이었다. 이런 자만심은 전쟁이 진행되면서 큰 댓가를 치루었고, 일본군은 미국잠수함과 그 지휘관들의 향상된 능력을 알지 못했던 것이다.

2차대전 초기에는 물론 일본이 우세하였다. 경험없는 미국 잠수함대는 순조롭지 못한 출발을 하였는데 전쟁에서의 역할에 대해 확실한 결정이 없었기 때문이었다. 해상 함정의 보조로서 주로 활동하였고 독립 작전에는 나가지 못하였다. 그 당시의 공식적인 방침은 잠수함은 선제 공격에 나서지는 말라는 것이었다. 뚜렷한 전과가 없어서 승무원의 사기도 떨어지고 전쟁에서의 잠수함의 역할에 대한 의문만 높아졌다.

잠수함의 발전 : 지휘관들이 태만 만이 문제는 아니었다. 잠수함 근무의 특수성 때문에 특별한 함장과 승무원이 필요하다는 것이 명백해졌다. 이에 따라 승무원 선발에 다른 기준이 필요하였다. 너무 엄격한 사람은 좋은 지휘관이 되지 못한다. 적극적이면서도 융통성있는 지휘자가 잠수함이 직면하는 복잡한 상황을 처리하는데 적합하다. 승무원은 냉정하고 책임감이 강한 사람이 잠수함 전투의 긴장된 더 알맞다. 잠수 심리학에 대한 이해가 잠수함의 전과를 올리는데 크게 기여하였다.

어뢰의 문제 : 효과적이고 신뢰도 높은 어뢰가 없는 것이 전쟁기간동안 미군을 괴롭혔다. 초기에 잠수함이 일본에 대해 전과가 없었던 것은 주로 승무원의 실수에 의한 것이었다. 무장국 (Bureau of Ordnance) 과 몇명의 해군장교들은 Mark 14 어뢰와 그것은 Mark 6 폭발장치를 전적으로 신뢰하였다. Mark 6는 크고 강력한 함정들에 대한 어뢰의 효력을 증강시키기 위해 재래식 접촉 뇌관과 자기 뇌관을 같이 장치하였다. 실험에서는 아주 성공적이었으나 실전에서는 대부분의 잠수함 함장들로 부터 불만의 소리가 높았다. 어뢰를 제작 공급한 사람들과 잠수함 함장들이 대립하였다. 함장들은 어뢰가 너무 깊게 달려서 목표를 놓친다고했다. 정확하게 갔을 때도 가끔 너무 일찍 폭발하거나불발이 되었다. 무장국은 어뢰에 문제가 있다는 증거가 쌓이는 데에도 승무원들이 잘못 조작한 것으로 나무랐다. 신중한 실험이 행해지고 격발장치의 결함이 발견되었다. 어뢰가 목표에 맞았을때 격발장치가 부서져서 폭약을 폭발시키지 못하였다. 이 때문에 정확한 공격을 했는데도 승무원의 실수로 기록된 것도 있었다. 문제가 해결되자 잠수함은 지휘관들로부터 더 높은 평가를 받게 되었다. 전과가 올라가면서 승무원들의 사기도 높아졌다. 그렇지만 어뢰의 성능과 부족은 전쟁기간을 통털어 잠수함 작전에 장애가 되었다.

전세의 역전 : 1943년에 태평양의 군사력은 미군이 우세해졌다. 전투경험이 많고 더 강력한 잠수함과 어뢰가 처음으로 공격작전에 투입되기 시작하였다. 일본의 전력은 아직도 강하였지만 경험과 어뢰 기술이 한계에 와있었다. 자원의 부족도 문제였다. 초기에 점령한 태평양의 섬들에 일본군이 증강되면서 보급선단의 역할이 중요시되었다. 미국은 이 취약점을 간파하여 일본을 격파하는데 잘 이용하였다. 일본의 6,000,000톤의 선박중 절반이 국민생활 유지에 필요하다. 미국이 일본에 가깝게 전진하면서 일본의 전쟁수행에 필요한 보급선이 차단되기 시작했다. 미국 잠수함은 전쟁시작시에 일본이 보유했던 선박의 절반인 3,000,000톤을 격침시켰다. 1944년말에는 미국 함대가 태평양을 완전히 장악했다. 육군 항공대의 폭격기들 항모의 함재기들과 함께 미국 잠수함들은 일본제국의 구석구석을 공격하였다. 일본은 병력의 부족으로 계속 약화되었고 끊임없는 본토폭격을 당해 사기도 꺽여졌다. 지도자들이 약속한 것은 실현되지 못하게 되었다.

일본군은 아직 강했으나 태평양의 주도권은 상실하였다. 미국의 승리는 시간문제였다. 태평양 전쟁은 아직 불확실한 위치에 있었던 미국의 잠수함이 미국 군사력의 중요한 부분으로 완전히 인정받는 계기가 되었다.

일본 호송선단 Japanese Convoys

일본의 배들은 보통 3～7척의 작은 선단으로 움직인다. 가끔 수송선이나 군함이 단독으로 항해하기도 한다. 전쟁이 진행되며 손실이 커지자 선단에 호위함의 숫자를 증가시켰다. 호송선단은 화물선·병력수송선·유조선·호위 구축함등으로 구성된다. 유조선은 최우선 목표이다. 일본은 주력함대의 작전수행에 연료공급이 매우 중요하였다. 병력수송선도 중요한 목표이

다. 이것은 점령한 섬들과의 병력이동에 사용된다. 일본으로 연결되는 항로에서는 이런 중요한 선박들을 발견하기가 더 쉽다. 화물선은 일본 선박의 가장 많은 수를 차지한다. 이것은 본토로부터 보급품과 장비를 수송한다.

호위함은 두가지가 있다 : 구축함은 특히 중요한 선단의 호위임무에 자주 투입된다. 또한 일본은 "카이보칸"이라는 대잠수함용의 특수 호위함을 만들었다. 구축함과 카이보칸에는 잠수함과의 해상전투를 위한 대포, 잠수중인 잠수함을 탐지하기 위한 음향탐지기, 격침시키기 위한 폭뢰를 장비하고 있다. 카이보칸은 최대속도가 20노트 이하이므로 해상에서는 따돌릴수 있지만, 구축함은 거의 30노트까지 낼수 있다. 기동성이 좋고 속도가 빠르며 밑바닥이 낮은 호위함은 어뢰공격이 매우 어렵지만, 한발만 명중하면 대개 격침시킬 수 있다.

일본의 호송선단들의 항로는 주요 항구들 사이에 집중되어 있다. 호송선단의 항로지도를 참고하기 바란다.

일본의 전술 Japanese Tactics

일본의 호위함은 강력한 적이다. 관측 및 음향탐지장치의 성능이 우수하고 화력도 강하다. 가장 큰 약점은 폭뢰의 폭발심도가 너무 낮게 되어 있는것과 해상용의 레이다가 없다는 것이다. 레이다는 전쟁말기에 장비되었다. 따라서 야간해상공격과 깊은 잠수로 탈출하는 것이 유리하다. 또한 숙달된 호위함중에는 끈질긴 것도 있지만, 일본군은 한번 놓치면 포기해버리는 경향이 있다.

호위함의 임무는 공격하는 잠수함을 발견하여 어뢰발사거리에 들어오기 전에 격침시키거나 깊히 잠수하게 만드는 것이다. 호위함은 선단 항로의 앞뒤로 오가면서 관측병들이 계속 바다를 감시하고, 음향탐지기가 수중을 탐지하고 있어서, 잠수함의 존재를 말해주는 그림자·잠망경·반사음향을 찾고 있다. 잠수함이 발견되면 모든 호위함이 최대속도로 달려온다. 부주의한 잠수함은 수면근처에서 포착되어 격침된다. 일단 피하더라도 호송선단을 공격하지 못하도록 깊히 잠수하게 만든다. 잠수하고 나면, 호위함들은 최종위치 주위를 맴돌면서 음향탐지기로 찾아내어 폭뢰공격을 하려고 하게 된다.

시뮬레이션 시나리오 Simulation Scenarios

호송선단 공격시나리오 Convoy Action Scenarios

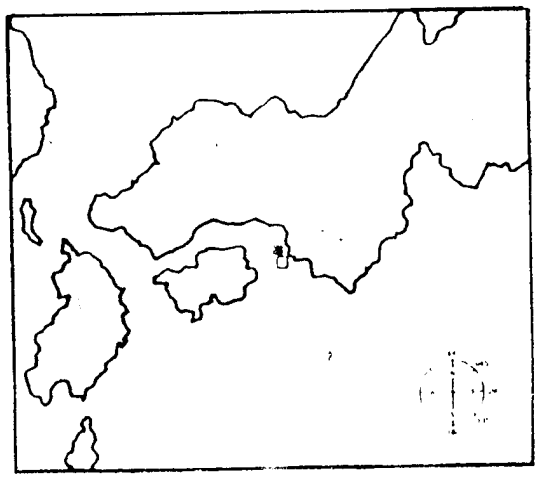
호송선단 공격 시나리오들은 당신을 역사에 실제있었던 상황을 만들어 준다. 이 시뮬레이션의 특징을 익히거나 전술연습 또는 시간이 없을 때 유용할 것이다.

PLUNGER(D.C.White 중령)

1942년 1월 18일. 주간/잠수중

동경 135도 00분, 북위 33도 30분.

일본 남쪽 해안을 초계중이던 USS PLUNGER호는 동쪽으로 고속 항진중인 호위함 붙은 선단을 발견하였다. 이 시나리오는 이동중인 배에 대해 어뢰 발사를 정확하게 할 수 있는 연습기회가 된다. TDC가 목표를 명중시키는데에 필요한 자이로 유도각을 계산해 주지만, 목표의 코스가 불확실하게 바뀌는 경우에는 가끔 여러개의 어뢰를 부채꼴로 발사해보는 것도 좋다는 것을 명심하라.

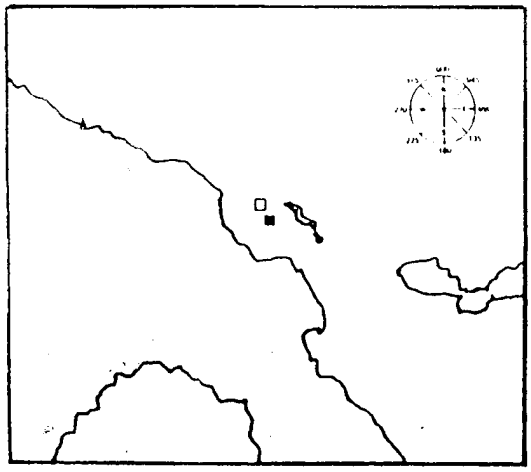


WAHOO("Mush" Morton 중령)

1943년 1월 26일. 주간/해상

동경 139도 42분, 북위 2도 37분

뉴기니아해안 가까이에서 USS WAHOO호는 일본의 작은 선단을 발견하였다. 이것은 잠수함에게는 가장 좋은 상황이다. 병력 수송선과 대형 유조선이 호위함도 없이 있다. 그러나 선단은 구조신호를 보냈고 구축함이 오고 있다. 당신이 할일은 빠른 시간내에 최대한의 피해를 주는 것이다. 앞쪽 발사관이 다 소모되면 뒤쪽 발사관을 사용하라.

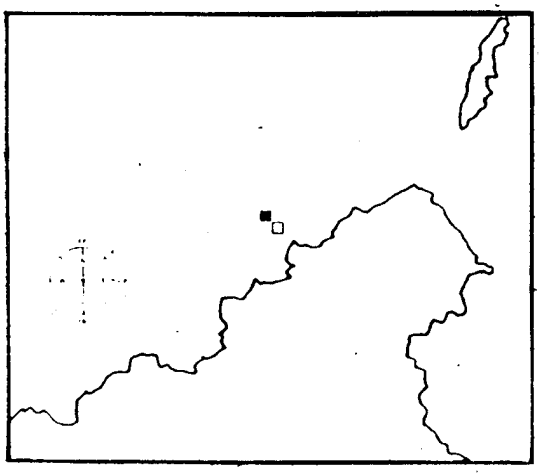


HAMMERHEAD(J.C.Martin대령)

1944년 10월 1일. 야간/레이다.

동경 116도 11분, 북위 6도 30분

SJ레이다가 보르네오 북쪽해안을 초계중 큰 호위선단을 발견하였다. 이때 일본에 몇척남지 않았던 유조선 한척이 우선목표이다. 이 시나리오는 호위함 있는 선단을 야간에 공격하는 것이다. 가능한한 늦게 탐지되도록 회피하면서, 중간속도로, 옆모습이 호위함에 가장 작게 보이는 방향을 유지하며, 호위함이 선단、반대쪽에 있을때 공격하도록 한다.

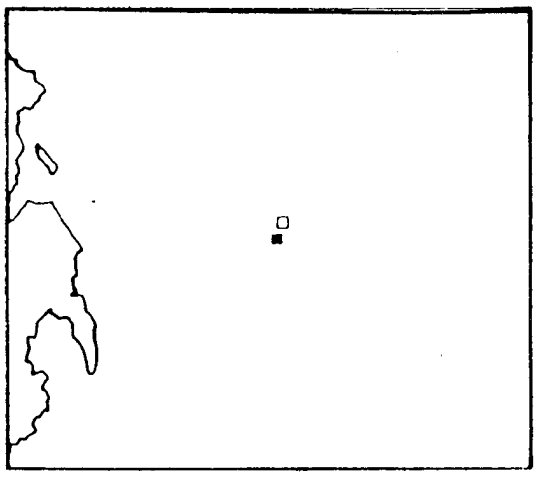


SEARAVEN(H.Cassedy 대령)

1943년 1월 13일. 후미선회

동경 130도 38분, 북위 9도 12분

필리핀과 Truk 산호초의 일본해군기지 사이에서 USS Searaven호는북쪽으로가는선단을발견했다. 위치가 좋지 못하다. 주간에 선단의 뒤쪽에 있는 것이다. 주의 깊은 "후미 선회"가 필요하다. 선단 주위를 선회하는 동안 시간 비율을 빠르게 하여야 한다.

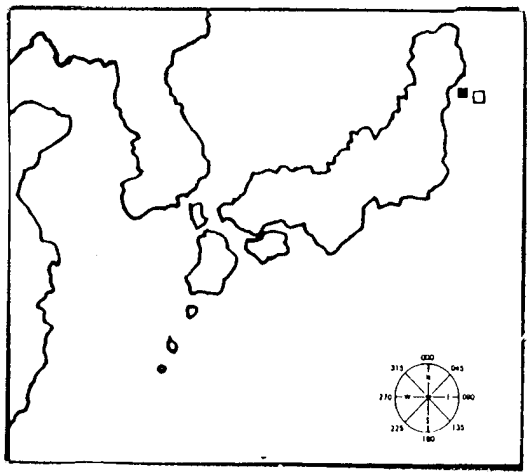


TAUTOG(Sieglaff 중령)

1944년 3월 16일 레이다

관측. 야간. 동경 144도 55분, 북위 42도 25분.

일본 동쪽 해안에서 USS Tautog호는 호송선단을 만났다. 야간 공격은 시계 조건에 크게 좌우된다. 시계가 불량할때는 높이가 낮은 잠수함은 수면에서 안전하게 목표 가까이 접근할 수 있다. 그러나 시계가 양호할때는 더 주의가 필요하다.

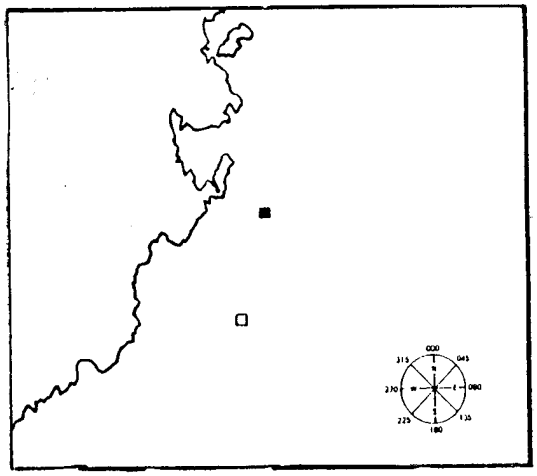


GRAYBACK(J.A.Moore 중령)

1944년 10월 21일 잠수중 레이다.

동경 124도 56분, 북위 26도 48분.

아주 어려운 상황이다. 레이다를 장비한 세척의 호위함이 선단을 방어하고 있다. 최선의 방법은 황혼기나 여명기에 잠망경을 이용한 공격이다.



장비 요약 **Equipment Summary**(**Convoy Actions**)

PLUNGER 레이다, 증기식 어뢰

WAHOO 레이다, 증기식 어뢰, 400피트 잠수용 선체.

HAMMERHEAD 레이다, 증기식 어뢰 400피트 잠수용 선체.

SEARAVEN 레이다, 증기식 어뢰

TAUTOG 레이다, 증기식 어뢰, 400피트 잠수용 선체, 개선된 뇌관.

GRAYBACK 레이다, 전기식 어뢰, 400피트 잠수용 선체.

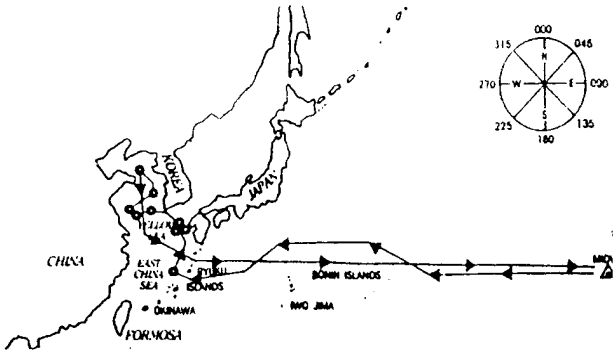
초계 시나리오 **Patrol Scenarios**

초계 시나리오는 잠수함 전술의 실제 테스트이다. 당신의 임무는 일본선단의 항로를 찾아서, 최대톤수의 적선을 발견·공격·격침시키는 것이다. 다양한 상황·기회·위험에 부딪히게 된다. 각 잠수함의 장비가 다르므로 그 장단점을 고려하여 전술을 세워야 할것이다.

USS TANG-미드웨이 초계 Midway Patrol

USS TANG은 1944년 2월 17일 부터 10월 25일 사이에 24척을 격침시켜 2위의 기록을 가진 잠수함이다. 수면 레이다. 심해용 내압 선체·전기식 어뢰와 개량된 뇌관을 장비하고 있다.

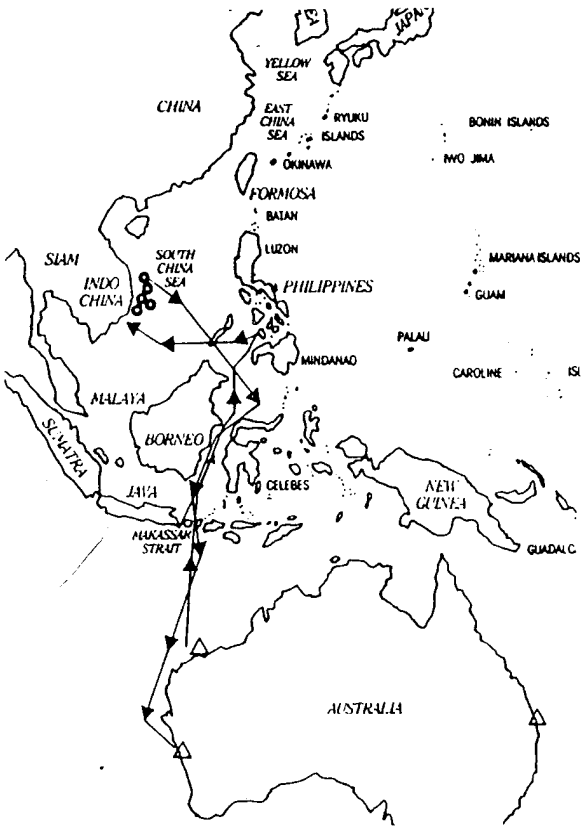
TANG의 세번째 전투초계는 일본이 장악하고 있는



황해 깊숙히 침투하는 것이었다. 단 14일 동안에 1척의 적 수송선을 격침시켰고 하루에 4척도 격침시다. 이 뛰어난 전과로 승무원은 대통령 부대 표창 받았다.

USS BOWFIN-브리스베인 초계 Brisbane Patrc

오스트레일리아에 기지를 둔 BOWFIN호는 4번 항해에 16척을 격침시켰다. BOWFIN은 수면 레이 심해용 내압선체·구형 뇌관을 가진 증기식 어뢰를 비하였다. BOWFIN의 두번째 초계임무는 오스트레리아를 출발하여 Makassar 해협을 통과해서 필리핀 이르는 것이었다. 필리핀에서는 전과가 없었으나 남지

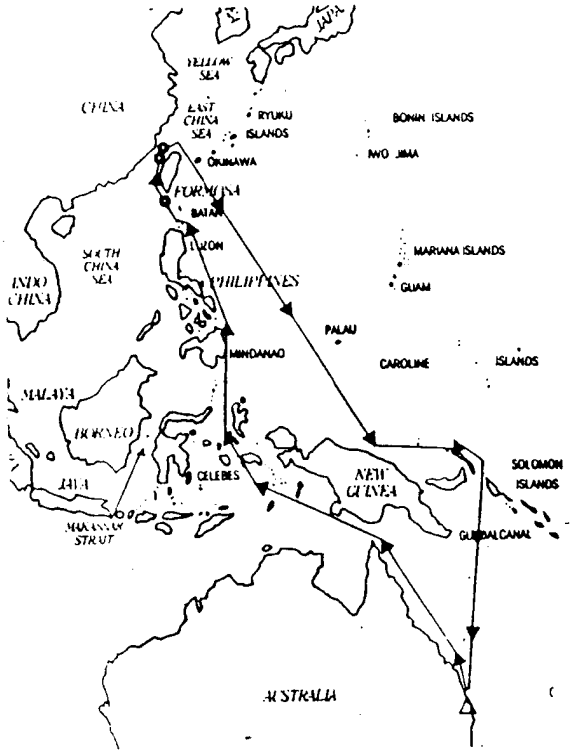


해를 가로질러서 인도차이나 근해로 나갔다. 여기에서 두개의 선단을 만나서 여러번의 어뢰고장에도 불구하고 3일간 5척을 격침시켰다

○ 적선 격침
△ 연합군 기지

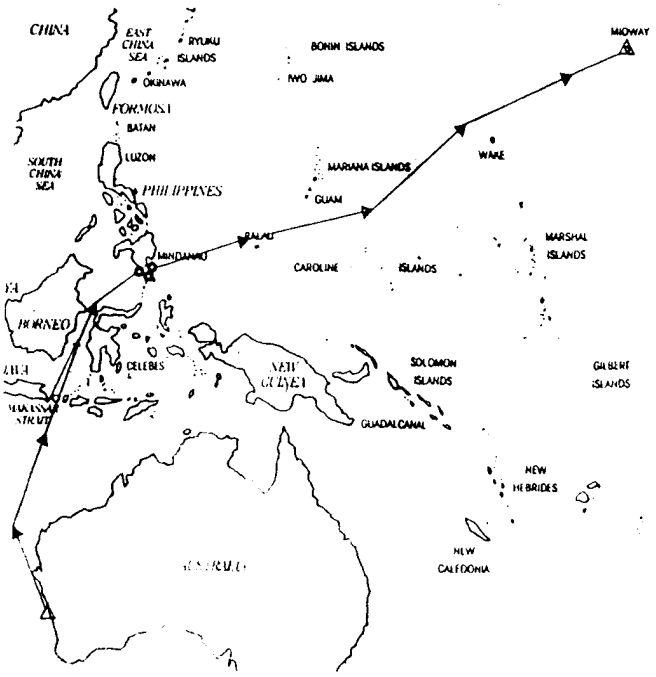
USS GROWLER-2차 초계 Second Patrol

처음으로 전투에 투입된 장거리용 잠수함의 하나인 GROWLER호는 수면 레이다만 장비하고 있었다. GROWLER는 영웅적인 함장 H.W.Gilmore 덕분에 유명해졌다. 일본의 포함과 부딪히자. 심한 부상을 입고 함교에 누워있던 Gilmore는 즉시 잠수명령을 내렸다. 배를 구하기 위해 자신의 목숨을 버린것이다. GROWLER의 두번째 초계는 브리스베인에서 시작되었다. Formosa 근해에서 15,000톤의 배를 격침시켰는데, 전세가 불리하던 당시로서는 뛰어난 전과였다.



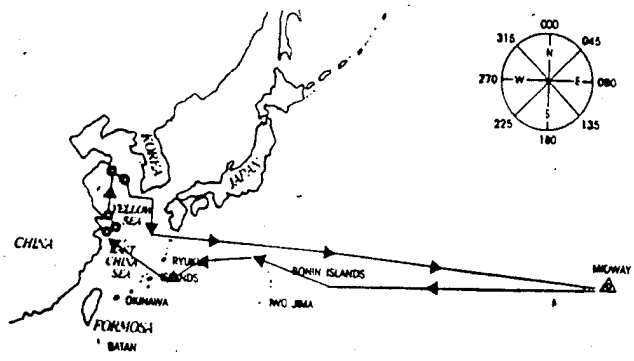
USS SEAWOLF

태평양에 초기에 투입된 또다른 잠수함이 USSSEAWOLF호는 전쟁중 가장 전과가 뛰어난 잠수함중의 하나가 되었다. 두번째 초계중에는 Christmas 섬 근처에서 일본 해군과 유명한 전투를 벌였다. SEAWOLF는 레이다와 초기형의 증기식 어뢰를 장비하고 있었다.



USS SPADEFISH

SPADEFISH호는 1944년에 참전하였다. 수면레이다. 심해 잠수용 선체·개량된 뇌관을 가진 전기식 어뢰를 장비하고 있었다. 이때쯤에는 일본 호위함들도 레이다를 장비하였다. 늦게 참전하였어도, SPADEFISH는 총 88,000톤에 해당하는 21척을 격침시켰다. 두번째 초계에서 진주만을 떠난지 2주일만에 SPADEFISH는 강력한 호위함이 있는 선단을 동지나해에서 발견하였다. 끈질기게 추적한 끝에 SPADEFISH는 선단의 중심이었던 20,000톤급의 호위 항공모함 Jinya를 격침시켰다.



플레이에 필요한 조언 Playing Tips

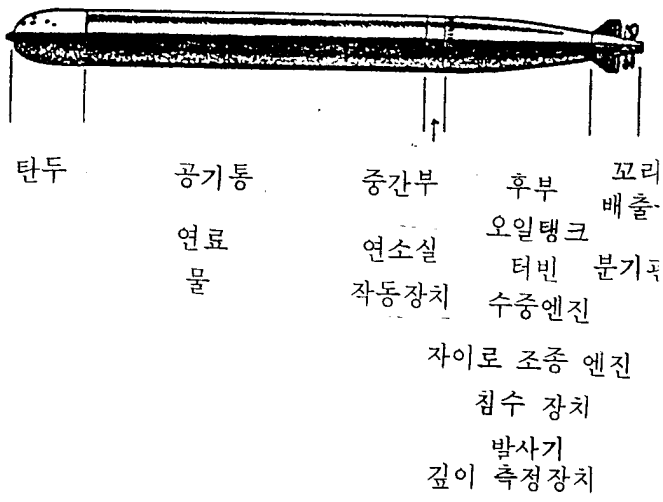
2차대전의 잠수함전에 대한 책들이 많이 있고 실제 참가자들이 쓴 것도 있다. 이것들 중에서 한둘은 플레이어에게 도움이 될 것이다. 이 시뮬레이션은 책에 쓰인것과 같은 상황과 전술을 당신에게 제공해준다.

TDC의 역할을 이해해야 한다.-대부분의 어뢰 공격은 목표가 잠망경 눈금바로 위에 있을때 이루어진다. 직접 어뢰를 목표에 유도 (Lead)하고 싶으면 실제레벨에서 "Engle-on-Bow" 옵션을 선택하고 자이로각도를 0에 둔다. 그렇게 하면 어뢰는 당신이 보고있는 방향으로 나가게 된다. 어뢰를 총처럼 조준·발사해야 한다. 어뢰가 발사되어 도달할때까지 목표가 이동할 것으로 예상되는 거리를 추정해야 하는 것이다. (정상모드에서는 이것을 TDC가 자동으로 한다)

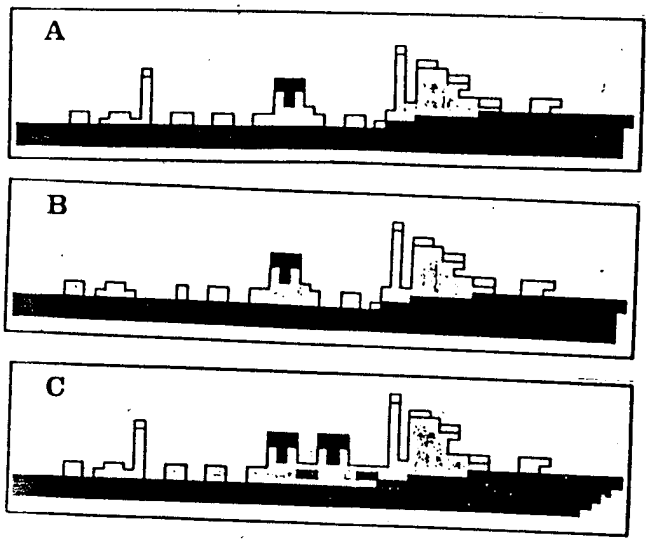
2차대전 동안, 함장은 거리·방위각외에 예상 뱃머리각도도 알아내어야 했다. 이 시뮬레이션에서는 TDC가 이 각도를 자동으로 계산해주지만 "A"키와 조이스틱을 사용해 입력시킬 수 있게 되어있다. 정확한 설명은 앞에 그림으로 나와있다. 그러나 이 각도를 계산하는 가장 좋은 방법은 적선의 함장이 되어보는 것이다. 적선의 선장이 잠수함을 볼때 뱃머리로 부터 좌 또는 우로의 각도가 뱃머리 각도이다. 예를 들어 적 함장이 자기 배로부터 왼쪽으로 45도 각도에 잠수함이 보인다면, 잠수함 함장인 당신은 "A"를 눌러 조이스틱을 왼쪽 45도로 움직인다. (실제 레벨에서 Angle-on-the-Bow를 선택했을 경우). 이것은 추정하는 방법이다. 이런 절차를 거쳐 머리속에서 자이로 유도각 = ArcSine (목표 속도 × Sine (뱃머리각도)/어뢰 속도)의 공식을 계산해 내어야 한다. 어렵겠지만 계산해보라!

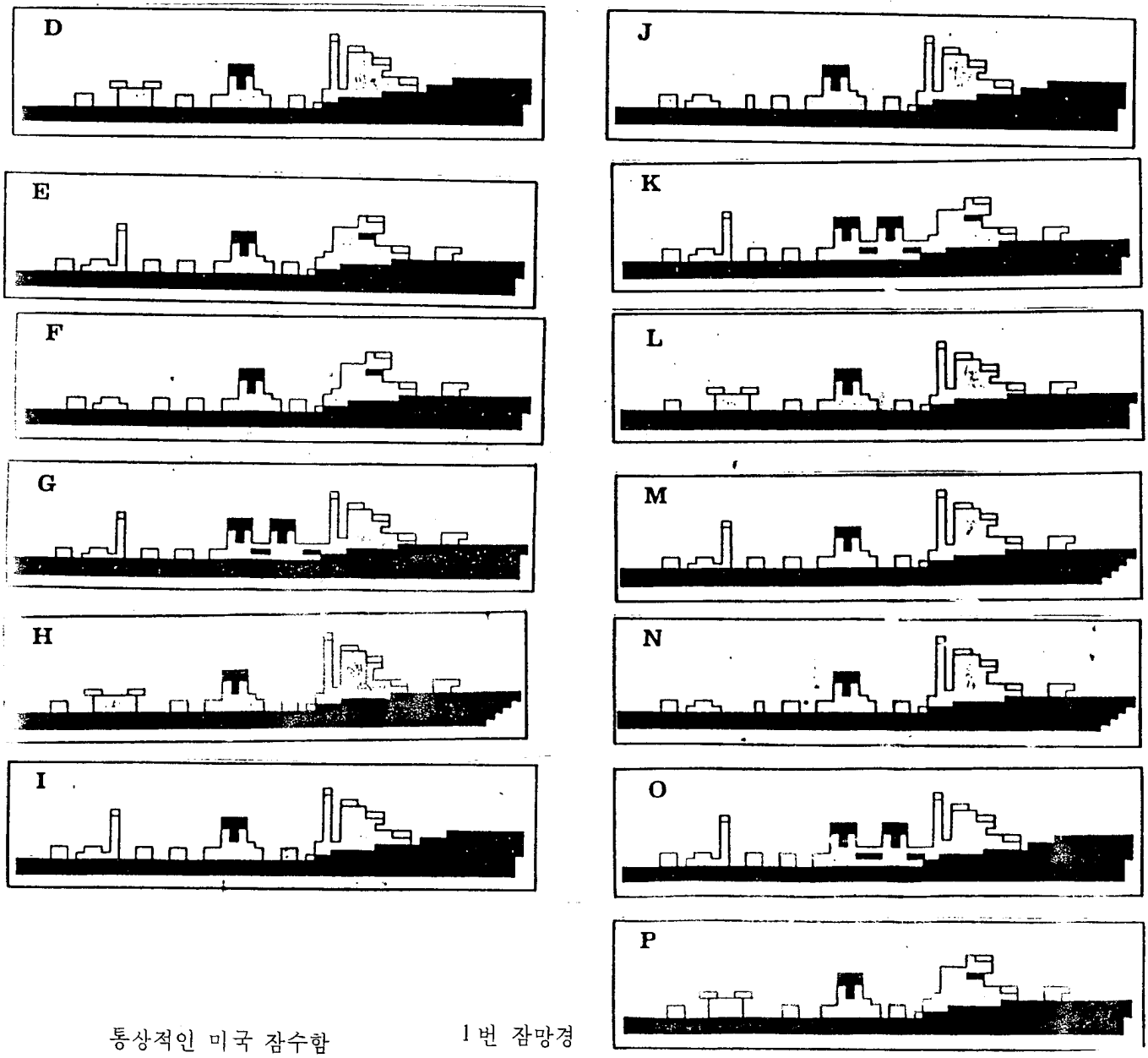
방위각(BEARING)과 방향(HEADING)의 차이를 이해 해야한다. 방위각은 당신이 잠망경/쌍안경으로 보고 있는 방위이다. 방향은 잠수함이 진행하고 있는 방위이다. 잠수함을 움직이는 것보다 (HEADING을 변경) 관측 방향을 회전시켜서 (BEARING을 변경) 어뢰·기관포를 조준하는 것이 훨씬 빠르고 쉽다는 것을 알아야 한다. 일반적으로 주간에는 잠수 공격, 야간에는 수면 공격이 좋고 황혼기와 여명기에는 두가지를 모두 쓸수 있다. 잠수함은 장시간의 포격전에 적당하지 않으면, 갑판 기관포에는 거리측정장치가 붙어 있지 않다. 가장 좋은 방법은 거리편차 조정이 필요없도록 목표의 옆쪽을 바로 향하게 되는 위치를 잡는 것이다. (목표가 다가오든지 멀어지고 있어서는 안된다) 이것이 안되면 여러가지 거리편차로 여러발을 쏘아보다가 일단 목표가 명중되면 급속 사격을 하는 것이다. 가장 중요한 것은 적의 이동과 반격을 예측하는 것이다. 일반적으로 당신은 적보다 위치·코스·속도 등을 알아내는데 유리한 상태에 있다. 이런 이점을 이용하여 가장 큰 피해를 주면서도 위험이 가장 적은 공격계획을 세워서 실행하도록 하라.

통상적인 어뢰

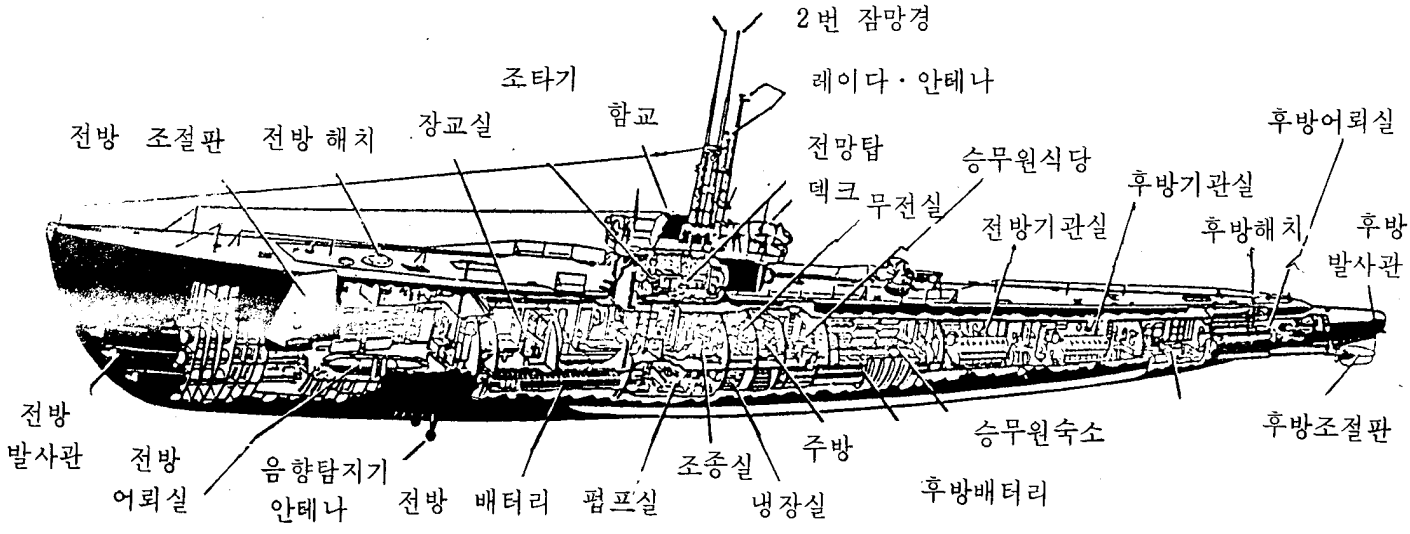


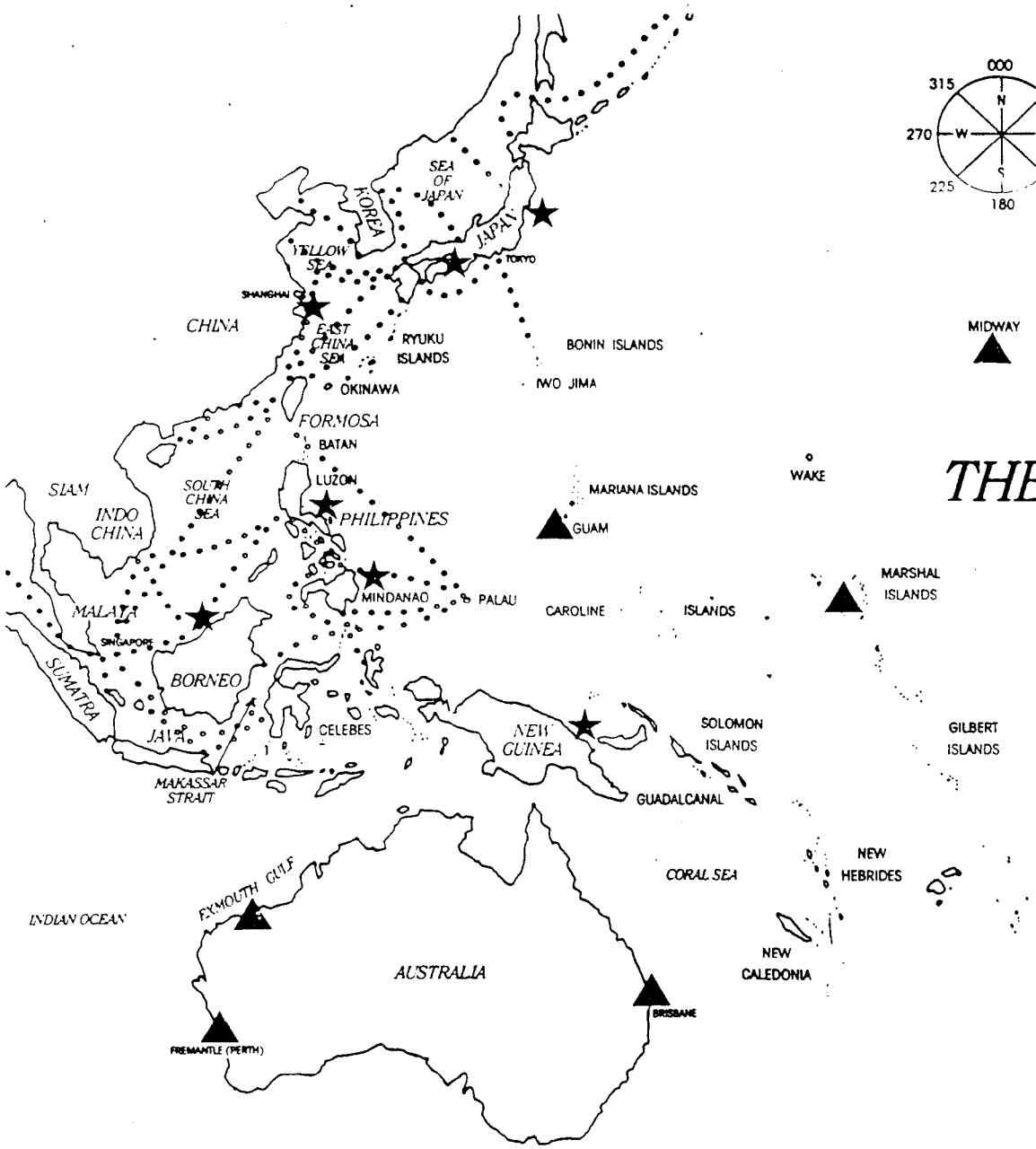
목표 식별 연습에 사용되는 일본의 배들

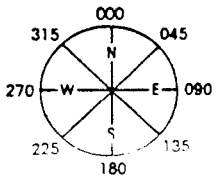



D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P

통상적인 미국 잠수함


1번 잠망경
2번 잠망경
조타기
레이다·안테나
전방 조절판
전방 해치
장교실
함교
전망탑
덱크
무전실
승무원식당
후방기관실
후방어뢰실
전방기관실
후방해치
후방
발사관
전방
발사관
전방
어뢰실
음향탐지기
안테나
전방 배터리
펌프실
조종실
주방
냉장실
승무원숙소
후방배터리
후방조절판





MIDWAY

SILENT SERVICE™
THE SUBMARINE SIMULATION

THE PACIFIC OCEAN
태평양

U.S. SUBS
(미국 잠수함)

ALLIED BASES
(연합군 기지)

PRIMARY JAPANESE CONVOY ROUTES
(일본 선단의 주요항로)

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

©1985

SKY FOX (전투기 스카이 폭스)

속도가 빨라지면서 이륙하여 통로를 빠지면 전투기 스카이 폭스의 조종실을 통해서 저 멀리 산맥과 바로 눈앞에 넓은 평원을 볼수 있다.

절경이다.!! 조이스틱으로 조종하면 선회시에는 지평선이 기울어져 흘러가고 가속시에는 속도에 따라서 바위나 구름 등이 후방으로 사라져 간다. 이 성능이 막강한 전투기를 조종해서 평원에 산재해 있는 동포의 기지나 영토를 침략하려 하는 적을 격파하는 것이 당신의 임무다.

적은 공중에 떠있는 거대한 요새의 모함과 거기서부터 돌격발진해 오는 탱크와 전투기이다. 적이 있는 구역까지 자동비행으로 날라 전투 개시.!!

공략법은 따로 없고 최종목표인 적모함을 발견하면 일찌감치 격침시키는 것이다.

이 모험은 강력해서 차례차례로 탱크 전투기를 발진시켜 온다. 게다가 이것은 레이져포로 3방이상 쏘지 않으면 파괴 되지 않기 때문에 유도 미사일을 효과적으로 사용해야 한다. 에너지나 연료가 적어지면 베이스 컴퓨터를 불러내서 기지로 보급을 위해서 돌아간다. 이것은 결코 도망이 아니며 다시 작전을 짜기 위한 것 뿐이다.

스카이폭스에는 Cadet (훈련병)에서 부터 Ace of the Base 까지의 5개 단계가 있어. Cadet 가 가장 쉬운 설정이다. 시나리오는 적모함이 안 나오는 연습형이 7개, 적모함이 나오는 전략형이 8개가 있다. 특히 Massive Ouslaught 에서는 적모함이 6기 출현하므로 기술만으로는 피할 수가 없다. 처음에는Trainniong 형 시나리오로 충분히 연습을 쌓는 것이 좋을 것이다.

이 스카이 폭스는 머킹 보오드 (Mocking Board) 를 쓸수 있게 되어 있다. 이것으로 엔진음 등이 진짜처럼 들리고 긴장감이 증가된다. 그 박력은 말로 표현할 수가 없다. 아뭏든 한번 머킹 보오드를 꽂은 애플로 스카이 폭스를 즐겨 보기 바란다.

마지막으로 전략을 짜는데 피곤해 지면 머리를 시킬겸 기지에 돌아가서 CTL-G를 눌러 보자. 미국인의 죠크를 알 수가 있을 것이다.

사용 가능한 시스템

APPLEII (단 64K RAM)
APPLEIIe,c
머킹 보오드 (효과만점)

게임방법

1. 디스크를 부트시킨다.
2. 데모 화면이 나오면 버튼 0를 누른다.
3. 여기서 시나리오 랭크를 정한다.

시나리오는 다음과 같다.

a) TANK TRAINING1 (탱크)
b) TANK TRAINING2
c) PLANE TRAINING1 (비행기)
d) PLANE TRAINING2
e) PLANE TRAINING3
f) Hi/Lo TRAINING (하늘, 땅)
g) COMBO TRAINING (소편성)
h) SMALL INVASION (소규모 침입)
i) FULL INVASION (대규모 침입)
j) MASSIVE OUSLAUGHT
k) ADVANCING WALL
l) CHESS
m) HALO (포위)
n) THE ALAMO (목화지대)
o) CORNERD (진퇴양난)

RANK는 다음과 같다.

a) CADET (훈련)
b) ACE OF THE BASE (베이스)

c) SQUADRON CMDR (기병대)

d) FLIGHT LEADER (항공대)

e) WINGMAN (항공대원)

SELECT하려면 시나리오는 조이스틱을 좌·우로 하고 탱크는 상·하로 하면 된다.
정하면 BUTTON # 0를 누른다.

4. TACTICAL DISPLAY가 나오거든 적의 위치를 확인하고 BUTTON # 1을 누른다.
5. 비행기가 기지에 있는 것이 보인다. 다시 버튼1을 누르면 스카이 폭스는 굉음을 내고 발진한다.
6. C를 눌러 봐라. 컴퓨터가 나와 모든 상황을 알 수 있을 것이다. 여기서 Z를 누르면 전도를 오목판과 같이 볼 수 있다. 그리고 이 COMPUER MODE에서 커어서 나 I, J, K, M을 써서 자기가 가고 싶은 곳의 좌표를 정한 후 A를 눌러 자동비행 (AUTOPILOT)을 걸면 손쉽게 적진 기지로 갈 수 있다. (단 적이 근처에 있을때는 안되며 적으로부터 멀리 떨어지면 가능하다)
7. 기지로 되돌아 가는 방법은 먼저 기지 (흰색 건물)로 가서 속도와 고도를 낮춘 다음에 0를 누른다. 그 다음의 재발진은 앞과 같다.
8. 나머지 설명은 TACTICAL DISPLAY때 ESC를 눌러 보아라. 다음과 같은 설명이 나온다.

COMPUTER COMMANDS

ESC : HELP

T : TACTICAL DISPLAY

Z : ZOOM (이것은 작전중 COMPUTER를 볼 때와 TACTICAL DISPLAY때 아군과 상대편의 상세한 위치와 자세한 상황을 보기 위해서였다. 사용법은 보고싶은 곳에 커어서를 움직여서 Z를 친다)

I, J, K, M : MOVE CURSOR

A : AUTOPILOT TO CURSOR (자동비행)

S : SCORE (점수)

R : INSTSLLATION REPORT (장비나 기타 사항을 참고할 때 본다)

PLANE CONTROLS

버튼1 : FIRE (사격)

버튼2 : THRUST (습격 속도)

BOTH (한꺼번에 누르면) : AUTOPILOT (적을 찾아 갈때만)

SPACE : SWITCH SCANNER (미사일이나 L-ASER CANNON을 쏠때 조준하기 위해서 사용)

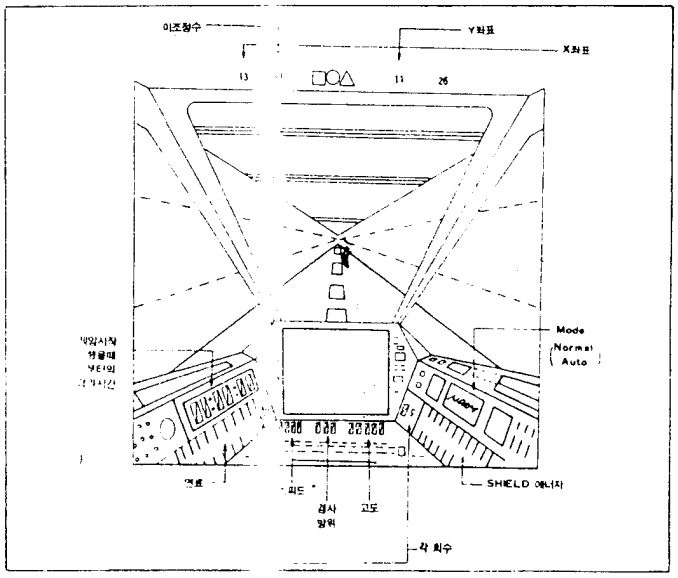
G : GUIDE MISSILE

H : HEAT SEEKER (열 추적 미사일)

0 - 9 : SELECT SPEED (스피드 선택)

A : AUTOPILOT (좌표따라 갈때 사용한다.)

C : 컴퓨터



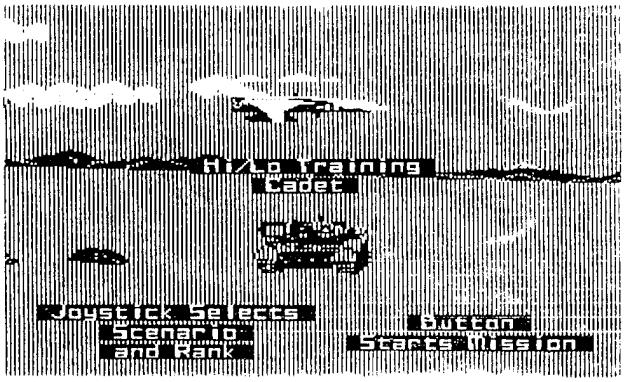
게임 보오드가 완성되면 중력, 속도, 반발력 탄력등의 계수를 지정한다.(그림 7) 중력을 작게 지정하면 올라간 볼이 붕붕 떠서 내려오지 않으니 주의하시기 바란다.

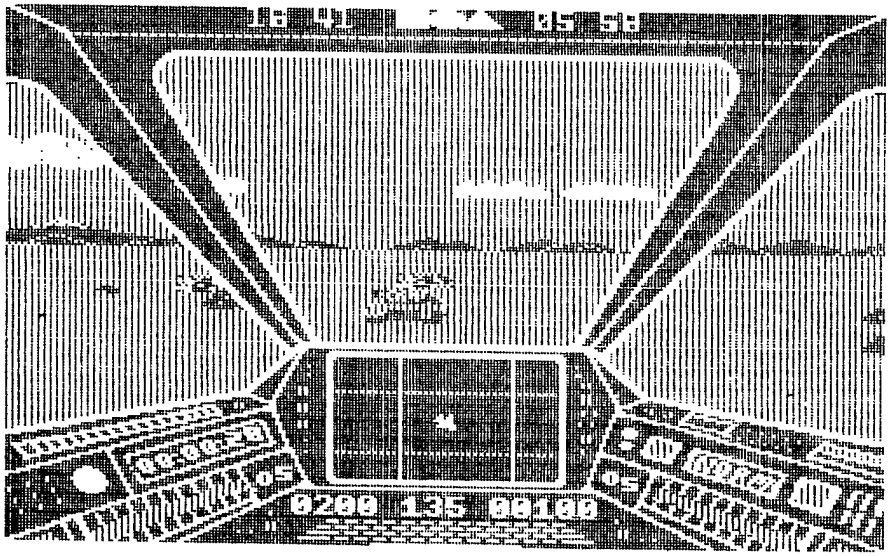
다음에는 "음"과 "득점"을 배선한다.(그림 8) AND게이트 마크를 지정하면 Parts See 대신 음부호 마크하고 10점에서 1500점 까지의 점수가 나타난다. 이것으로 어느 부품에나 볼이 부딪치면 음이 나오고 몇점 프러스 되는지 지정할 수 있다. 배선은 드라이버 마크로 하고 배선을 자르는데는 가위를 쓴다.

이상으로 게임은 완성이다. 작성한 게임보오드나 지정한 계수를 디스크에 세이브하려면 디스크마크를 지정한다.(그림 9) 여기서는 슬롯트와 드라이버로 바꿀수가 있게 되어 있고 Load,Save, Make Game을 할수 있다.

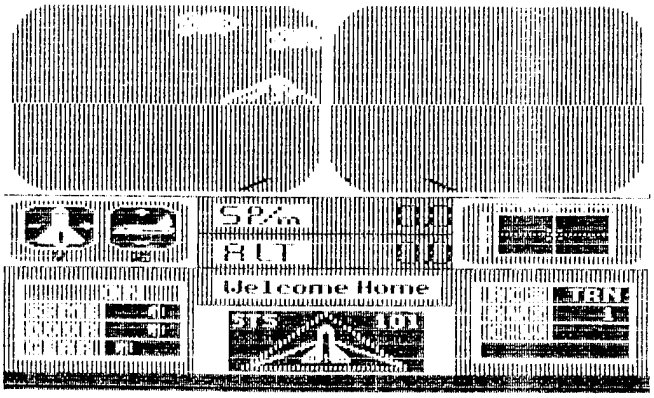
여기서 데모1이나2, 혹은 3을 지정하면 샘플화면이 나오니 (그림 11) 참고 하면 좋다.

이렇게 하여 자신이 작성한 오리지널 핀볼 게임을 즐길수가 있을 것이다. 플리퍼 킥커가 여기저기에 있는 보오드나 재미있는 모양의 틀 등 여러가지 생각하면 즐거운 게임을 몇종이라도 만들 수 있을 것이다.





SPACE SHUTTLE
(우주왕복선)



이 비행 매뉴얼은 애플Ⅱ 컴퓨터에서 Space Shuttle 프로그램을 동작시키는데 필요한 조종방법을 설명한 것이다. 우주 왕복선을 조종하는 데에는 조이스틱이나 키보드를 모두 사용할 수 있다. 조이스틱·모드를 선택하지 않으면, 컴퓨터는 자동적으로 키보드에 의한 조종모드로 설정한다. 키보드·모드나 다른 특수 조종기능은 본문을 참고하기 바란다.

프로그램이 동작하고 나면 비행선택과 왕복선 장비의 작동에 다음과 같은 키들을 사용한다.

(키보드 조종이나 조이스틱 조종 모두에 해당된다)

비행의 선택 [스페이스·바] 1, 2, 3 [RETURN]

모드 지정 [CONTROL] - [J] (조이스틱으로 선택)

발사 카운트다운과 주 엔진의 ON/OFF [E]

화물실의 문 [C]

착륙용 바퀴 [G]

RCS엔진 [T]

OMS엔진 [R]

상태 점검(비행중) [스페이스·바]

일시 정지 [ESC]

데모 화면으로 되돌아 감 [CONTROL - R]

1. 비행준비 Flight Prepartions

임무의 개요

당신은 우주 수송 시스템(Space Transportation System)의 101번째 왕복선 임무를 수행하기 위하여 우주왕복선 디스커버리(Discovery)호를 조종한다. 당신의 목표는 지구상공 210마일 지점에서 궤도를 돌고있는 인공위성이다.

당신의 임무는 발사후 최소한의 연료를 소모하면서 가능한 여러번 인공위성과 도킹한 후에 안전하게 지구로 귀환하는 것이다.

주의 : 도킹에 성공할때마다 인공위성의 궤도는 점점 더 일정하지 않게 된다. 당신의 조종 능력은 종합적으로 평가되어 비행이 끝난 후 등급이 정해진다.

장비 점검

비행 모드 선택 : 스페이스·바를 누른후 1, 2, 3으로 비행모드의 옵션들을 차례로 본다. RETURN을 눌러서 선택한다.

1단계 엔진/카운트 다운 키 : E를 누르면 1단계 엔진이 가동되고 카운트다운이 시작된다. 궤도에 도달하면 다시 눌러준다.

화물실 문 키 : 궤도에 도달했을때 C를 누르면 화물실의 문을 열고 닫는다.

착륙용 바퀴를 내린다.

조이스틱 조종 : 실제의 조종간과 같은 방향조종 장치의 역할을 한다. 앞·뒤로 움직이면 왕복선을 앞·뒤로 움직이게 되며 (X축), 좌·우로 움직이면 좌·우로 이동이 된다(Y축), 버튼을 누른채로 앞·뒤로 움직이면 왕복선을 상승·하강시키는 것이 된다.(Z축), 자세한 설명은 "우주에서의 조종"을 참고하라. 버튼은 발사·궤도비행·재돌입단계에서 다르게 사용되므로 해당 항목을 참고하라.

상태 점검 : 스페이스·바를 누르면 여러가지 중요한 정보를 차례로 볼 수 있다. 위치·자세·소요시간

(MET)·남아 있는 연료의 양 (비행모드 #3) 이 표시된다.

일시정지 키 : ESC를 누르면 일시정지와 계속할 수 있다. 매뉴얼을 참고하거나 앞으로의 비행계획을 세우는데 이용할 수 있다.

비행선택

3개의 비행모드가 있다. 실제와 같고 아무런 도움도 받을수 없는 왕복선 임무 (비행 #3)에 도전하기 전에 비행모드 #1과 #2에서 충분히 훈련을 해두는 것이 좋다. 선택은 카운트다운이 시작되기 전에만 할수 있다.

비행 #1 자동 시뮬레이터 : 비행모드 #1은 데모 비행과 자동 시뮬레이터의 혼합형태이다. 왕복선은 간단한 임무를 수행한다. 조종계기판은 조작할 필요가 없다. 이 모드에서는 임무실패(Abort)로 되는 경우는 거의 없다. 조이스틱을 건드리면 그때부터 랑데부때까지 당신이 조종할 수 있다. 이때 조이스틱은 Y축의 조정과 착륙에만 쓰인다.

비행 #2 시뮬레이터 : 우주인은 실제 왕복선 임무에 나서기 전에 지상의 시뮬레이터에서 수천시간의 연습을 한다. 이 모드에서는 몇가지 중요한 것만 제외하고는 실제 임무와 같은 작업과 위험도를 경험하게 된다. 연료에는 제한이 없으므로 임무를 완수할 시간은 충분하다. 또한 기내 컴퓨터가 당신의 부족한 조종 기술을 보완해준다.
임무 실패로 되는 경우는 거의 없으나, 실수하면 경고장치에 표시가 된다.

비행 #3 STS 101 : 완전한 왕복선 비행 임무이다. 언제든지 임무실패가 될수 있으며, 비행조건도 실제와 거의 같다. 행운을 빈다.

비행평가

임무실패 표시기 : 비행중 언제든지 심각한 문제점이 발생하면 "Launch Scrub(발사 실패)" 또는 "임무 실패(Mission Abort)"라는 신호가 나온다. 이렇게 되면 비행은 끝난다. 무엇이 잘못되었는지 보려면 C/W 숫자를 보면 된다.

등급 : 비행 #3에서 에드워즈 공군 기지에 무사히 착륙하면, 임무수행 정도를 컴퓨터가 평가해준다. 등급은 도킹의 성공회수, 남아있는 연료의 양에 의해 결정된다.

등 급	내 용	도킹수	최소연료 량
Commander (선 장)	전 승무원의 안전과 성공적인 임무수행을 맡을 자격이 있다.	5이상	7500
Pilot (조종사)	선장 보다는 못하지만 전체 임무수행을 보좌 할 수 있다.	4.5	4500
Mission Specialist (승무원)	임무수행중 과학적인 부분에 있어서 협력할 자격이 있다.	2.3	3500
Payload Specialist (화물담당)	화물의 취급과 왕복선내의 각종 작은 업무를 수행할 자격이 있다.	1	1

2. 발사 : 새벽, 케이프·캐너배럴

Launch : Dawn Cape Canaverl

목 적

왕복선을 발사하여 인공위성의 궤도에 가능한 한 가까이 도달하는 것이다. 왕복선을 궤도에 올려놓는 것은 무척 힘든 일이다. 복잡한 코스를 따라가면서, 엔진출력을 컴퓨터지시에 계속 맞추어 주고 항로 표시에 코스를 맞추어 주어야 하며, 작은 네모안에 표시되는 왕복선의 자세를 유지해주어야 한다. 이것들은 모두 중요하다. 항로를 벗어나면 연료가 많이 소모되며 임무실패의 원인이 될 수 있다. MECO에서 자세가 바로 되어 있지 않으면 목표 인공위성과 도킹하기가 매우 어려워진다.

발사 점검

발사 단계 : 거대한 주엔진을 가동시켜 발사대를 떠나는 데에는 3개의 단계를 거친다. 화면에 나오는 숫자 1, 2, 3은 그 과정중 어디에 있는지를 표시해준다. (1) SRB (Solid Rocket Boosters : 고체 로켓 추진기)가 작동되었다. (2) 왕복선이 최고 가속도에 도달하였다. (3) 엔진이 꺼지고 있다. X는 MECO(Main-Engine Cut-off : 주엔진 정지)를 표시한다.

출력 : 조종 계기판에 있는 두개의 수평 사각형을 보라. T는 출력(Thrust), C는 컴퓨터를 의미한다. C 화살표는 발사의 각 단계에 필요한 적정 출력을 컴퓨터가 계산한 것이다. 조이스틱의 버튼으로 출력을 조정한다. "T"와 "C"가 같도록 조정하라. 틀리면 연료가 낭비되고 있다는 경고를 받게 된다. 즉시 버튼을 눌러서 출력을 증가 또는 감소시켜라.

발사 통제 장치 : 엔진이 가동되더라도 MET + 3까지는 발사대를 떠날 수 없다. "발사 통제장치(Hold Down Bolts)"는 엔진이 지구중력을 이길 수 있는 충분한 출력을 낼 때까지 왕복선을 지상에 잡아두는 역할을 한다.

항로/자세 : 출력 조정외에 정확한 항로를 유지하고(조이스틱을 앞·뒤로), 자세를 조정해 주어야 한다(조이스틱을 좌·우로).

항로 경고음 : 표시된 발사 항로에서 벗어나면 연료가 낭비된다. 이것을 경고해주기 위해서 경고음이 울린다. 임무실패로 까지 가지 않도록 도와주는 경고 기능이다.

분리 : 26마일에서 노란색 불빛은 고체 로켓 추진기가 분리되었다는 뜻이다. (SRB.SEP.) MECO 직후에 다시 반짝이는 것은 외부의 주연료탱크(Main External Tank)가 분리되어 인도양에떨어졌다는 뜻이다.(ET.SEP.)

발사 과정

1) 스페이스·바를 누른후 1, 2, 3으로 비행모드를 정하고 RETURN한다.

2) 모든 시스템이 작동하기까지 약 5초간 기다린다.

3) 카운트다운용 디지탈 시계가 나오면 E를 눌러 주엔진을 가동시키고 카운트다운을 시작한다.

4) MET 004에서 버튼을 눌러 주 엔진을 점화시키고, 버튼으로 궤도에 도달할 때까지 T와 C를 같게 맞추어 주는 것을 계속한다.

5) 항로 추적 화면을 보면서 조이스틱을 사용하여 상승경로 및 좌·우 자세를 정확하게 유지해 준다.

(항로에서 많이 벗어나면 경고음이 울린다.)

• 조이스틱을 앞·뒤로 움직여서 항로를 정확히 유지한다. 점선이나 그 바로 아래에 맞춘다.

• "자세지시기"의 작은 네모안에 있는 점은 조이스틱을 좌·우로 움직여 가운데에 맞춘다.

6) 약 205마일에서 E를 눌러 엔진을 끈다. 210마일 고도에 가까울수록 목표 인공위성의 궤도에 가깝게 된다.

주의 : 195마일 이하에서 엔진을 끄면 왕복선은 지구로 추락한다.

3. 궤도 안정 Stabilizing

목 적

열을 방출시키기 위해 화물실 문을 열고, 지구를 볼수 있도록 왕복선의 자세를 조정함으로써 안정된 궤도를 유지하는 것이다.

궤도 안정을 위한 점검

화물실 문 : 처음 할일은 화물실 문을 여는 것이다. 이것은 매우 중요하면 첫번째 궤도비행에서 반드시 해야 한다. 발사시에 발생하는 많은 열을 흡수하는 냉각기가 이 문의 안쪽면에 있다. 문이 닫힌채로 있으면 열이 왕복선 내부에서 증가되어 경고음이 울린다. 정확히 15초내에 문을 열어야 한다. 그렇지 않으면 임무는 실패한다.

머리 낮추기 : 왕복선이 처음 궤도에 진입할 때는 머리부분이 위쪽을 보고 있어서, 인공위성을 볼 수가 없다. 도킹을 하려면 인공위성이 보여야 한다. 아래 설명과 같이 피치(pitch)를 조정하여 왕복선의 머리를 낮춘다. 그러면 창밖에 푸른 지구를 볼 수있다.

이 두가지 궤도 안정 작업은 다른 작업을 하기전에 반드시 첫번째 궤도 비행에서 실시되어야 한다.

궤도 안정 과정

1) C를 눌러 화물실 문을 연다.

2) R을 눌러 OMS 회전 엔진(Rotational Engines)을 가동시킨다.

3) 조이스틱을 앞·뒤로 움직여 피치를 -28에 맞춘다.

4. 도킹: 210마일 상공우주
Docking : 210 Nautical Miles in Space

목 적

지구상공 수백마일 궤도를 마하 23.9로 비행하는 인공위성과 도킹을 시도하는 것이다. 거리(X축)를 0으로 만들려면 속도를 가속·감속시켜야 한다. 또한 같은 고도(Z축)와 자세(Y축)에 있어야 한다. 이런 움직임은 서로 연관되어 있어서 하나를 변경하면 다른 것에 영향을 줄 수도 있다. 또, 비행모드 #3에서는 시간도 중요하다. 오래걸릴수록 연료 소비가 많기 때문이다. 연료를 절약하려면 조이스틱을 조종위치에 계속 두지 말고 필요할 때마다 가볍게 밀었다 놓아주는 것이 좋다.

도킹 점검

우주에서의 방향조종 : 궤도의 왕복선을 조종하는데는 두가지 방법이 있다. 큰 이동에는 (30마일 이상) 궤도 이동 시스템(OMS : Orbital Maneuvering System)을 쓴다. 이 시스템을 (뒤에 설명함) 효과적으로 이용하려면 약간의 연구와 경험이 필요하다. 따라서 처음에는 반응조종 시스템(RCS : Reaction Control System)을 쓰는 것이 좋다. 이것은 왕복선의 앞뒤에 여러개의 로켓 엔진으로 구성되어 있는데, 3가지 주요 방향(X, Y, Z)으로 왕복선을 움직여 준다.

• OMS를 사용하려면 R을 눌러 ROT(회전 엔진)를 가동시킨다. 조이스틱을 좌·우로 움직이면 Yaw가 바뀌며, 앞·뒤로 움직이면 Pitch가 바뀐다. (용어 설명 참조). 버튼을 누르면 엔진이 점화된다.

• RCS를 사용하려면 T를 눌러 TRN(Transitional Engine : 변환 엔진)을 가동시킨다. 조이스틱을 좌·우로 하면 Y축에, 앞·뒤로 하면 속도(X축)에, 버튼을 누른채 앞·뒤로 하면 고도(Z축)에 변화를 주게 된다.

왕복선의 속도와 위치 : 속도와 위치는 매우 중요하다. 속도가 마하 17.0이하가 되거나 고도가 195마일이하가 되면 대기권에서 불타 버리게 된다. X축은 엔진에 의해 변경되는데 인공위성과의 관계는 당신의 속도에 의해 결정된다. 인공위성이 앞에 있을때 (X축의 수치가 플러스일때) 따라 잡으려면 속도를 마하 23.9 이상으로 해야 한다. 인공위성에 최종접근을 할때는 속도를 마하 23.9에 맞추어야 한다.

궤도 정지 비행 : 인공 위성에 가까워지면 모든 축을 계속 점검하라. 인공위성의 움직임이 불규칙하기 때문이다. 따라서 축을 계속 조정해주어야 한다. RCS가 가동중일때는 (TRN 작동) X, Y, Z키를 누르면 그 축의 현재 상태를 보여준다. 언제든지 스페이스·바를 눌러서 위치·남은 연료·소요시간·pitch와 yaw를 점검하라.

"S" 곡선 : 지상 추적 화면에는 지구를 도는 왕복선과 인공위성의 궤도가 "S"자 곡선으로 나타난다. 왕복선은 고정된 점으로, 인공 위성은 반짝이는 점으로 표시된다. 인공위성을 추적할때 인공위성이 추적선을 벗어나 다시 반대쪽에 나타날때 X축 (왕복선과 인공위성과의 거리)이 갑자기 크게 변화하는 것을 볼 수 있다. 이것은 궤도 추적선이 화면을 벗어날때 실제궤도는 지구를 한바퀴 돈 것으로 되기 때문이다.

도킹 화면 : 인공위성에 아주 가까이 갈 때까지는 "S" 곡선 화면을 이용하라. 가까워지면 두개의 작은 레이다 스크린이 나타난다. 왼쪽 스크린은 Z축 (상·하)과 넓게 본 Y축 (좌·우)을 나타낸다. 오른쪽 스크린은 X축과 가깝게 본 Y축을 보여주는데 이것이 더 쓸모가 있다.

인공위성 포착 : 인공위성이 보이면 RCS (TRN 엔진 작동)으로 근접 조작을 준비한다.

여러번의 도킹 : 도킹 할 때마다 (비행 #3에서) "Rendezvous (랑데부)" 신호가 나오고 연료를 추가로 더 얻게 된다. 도킹은 계속할수록 어려워지며 얻는 연료의 양도 증가한다. 랑데부할 때마다 인공위성은 왕복선에서 약간 멀어진다. X축이 최소한 80이 될 때까지 기다렸다가 다시 도킹을

시도하라. 그렇지 않으면 인공위성이 왕복선의 신호를 방해한다.

도킹 과정

지시된 순서대로 X, Y, Z축을 조정하여 왕복선과 인공위성의 위치를 맞춘다.

1) T를 눌러 RCS변환 엔진을 가동시킨다.

2) Z축을 0에 맞춘다 : 버튼을 누르고 조이스틱을 앞·뒤로 움직이면 된다. 마이너스 숫자는 인공위성이 당신보다 낮은 곳에 있다는 표시이다. 플러스 숫자는 위에 있다는 표시이다. 0이되면 왕복선과 인공위성의 고도가 같아진 것이다.

3) Y축을 0에 맞춘다 : 조이스틱을 좌·우로 움직인다. 플러스 숫자는 인공위성이 오른쪽에 있다는 표시이므로 스틱을 오른쪽으로 밀고, 마이너스이면 왼쪽에 있으므로 왼쪽으로 민다.

4) X축을 조정한다 : 조이스틱을 앞·뒤로 움직인다. 플러스 숫자는 인공위성이 앞에 있고 마이너스 숫자는 뒤에 있다는 뜻이다. 왕복선을 가속하려면 스틱을 앞으로 밀고 감소시키려면 뒤로 당긴다. 위성의 속도는 언제나 마하 23.9이다.

5) 인공위성과 만나면 모든 축을 0으로 조정하여 2초간 유지해야 한다. 그러면 "Rendezvous" 신호가 나오고 도킹이 성공했음을 알려준다.

5. 궤도 이탈 추진 Deorbit Burn

목 적

왕복선을 회전시키기 위해, 엔진을 작동시켜 이탈에 필요한 속도까지 감소시킨다. 궤도이탈은 비행중 가장 중요한 단계의 하나이다.

이탈조작중에는 왕복선이 뒤로 가는 상태가 되어, 강력한 OMS엔진을 이용하여 재돌입 속도까지 감속시킨후에 다시 회전하여 앞으로 가는 상태가 된다. 210마일 고도의 궤도를 유지하는데 필요한 속도 이하로 이하로 왕복선의 속도를 감속시키면 하강하기 시작한다.

궤도이탈 점검

궤도이탈 추진작업 : 먼저 뒤로가는 상태가 되도록 왕복선을 회전시켜야 한다. 그리고 정확한 고도를 유지하기 위하여 Z축과 pitch를 맞춘다. 이 조작이 끝나면 엔진을 작동시켜서 감소한다. Z축과 pitch가 정확하지 않으면 엔진을 작동시켰을때 왕복선이 상승이나 하강을 하게 된다. 궤도이탈 추진이 끝나면 왕복선을 다시 회전시켜 앞으로 가는 상태로 복귀시켜야 한다. 대기권에 들어올때 거꾸로 들어오면 왕복선이 불타 버린다.

Yaw : 왕복선 머리의 단계

1) Z축을 조정하여 고도를 210으로 한다.

2) 조이스틱을 앞·뒤로 움직여서 속도를 마하 23.9에 맞춘다.

3) R을 눌러서 OMS를 가동시킨다.

4) 왕복선을 180°회전시킨다. 조이스틱을 좌·우로 움직여 Yaw를 180에 맞춘다.

5) pitch를 -004에 맞춘다.

6) 속도가 마하 19.0이 될때까지 버튼을 누른다.

7) 왕복선을 다시 회전시켜 Yaw를 0에 다시 맞춘다.

6. 재돌입 Reentry

목 적

정확한 pitch, yaw, 속도를 조정·유지하고, 정확한 항로를 따라가며, 재돌입 도중에 발생하는 열을 적절하게 처리해야 한다. 재돌입에는 3가지의 중요한 단계가 있다. 그것은 돌입 중간단계, TAEM, LOS이다. 위치·고도·속도·방향은 엄청난 열을 적절하게 처리하고 정확한 최종 진입위치에 도착하기 위해서 모두가 정확해야만 한다.

재돌입 점검

돌입 중간단계 : 이것은 대기권돌입시 시작되는 지점이다. 왕복선이 하강함에 따라 대기 마찰에 의해 엄청난 열이 발생한다. 이 열은 급속히 증가한다. (외부는 1540℃까지 된다).

왕복선의 내열 보호 시스템이 제대로 동작하려면 pitch와 속도가 정확해야 한다.

최종 에너지 관리 : 돌입 중간단계가 지나면, 최종 착륙지점에 정확히 도착하기 위한 고도와 속도를

유지하기 위해 정확한 하강경로를 따라가야 한다. 정확한 위치·고도·속도·방향을 유지함으써 에너지를 절약하는 이 과정을 최종 에너지 관리(Terminal Area Energy Management : T-AEM)라 한다.

신호 상실 : 재돌입 중에는 대기권 상층부의 기체들을 가열시켜 창밖에 여러가지 색의 불꽃이 보인다. 열이 왕복선주위의 공기에 전자를 방출시킴으로써 이온화된 공기층이 둘러싸게 되어 지상과의 교신이 두절된다. 따라서 140 마일 상공에서 일지적으로 부분적인 신호상실(Loss of Signa : LOS)을 경험하게 된다. 이때 레이다를 주시하라. 코스와 자세를 유지하는데 필요한 신호가 간간이 들어올때가 있다.

하강 화면 : 하강 화면에서는, "X"는 OMS 엔진(궤도이탈 추진)의 정지를 의미하며, "T"는 T-AEM단계를 나타내고, "L"은 최종 착륙 진입 단계로의 전환을 의미한다. 왼쪽의 작은 네모는 자세표시기이다.

재돌입 단계

1) 조이스틱을 당겨서, 적정 재돌입 고도를 맞추기 위해 pitch를 +24로 조정한다.

2) 화물실 문을 닫는다.

3) 컴퓨터 화면의 재돌입 코스를 따라간다. 오른쪽으로 가려면 스틱을 당기고, 왼쪽으로 가려면스틱을 앞으로 밀어준다. 스틱을 좌·우로 움직여 자세를 중앙에 맞춘다.

7. 착륙 : 리포니아주 에드외즈 공군기지

Landing : Edwards Air Base, California

목 적

최종 진입 코스를 정확히 따라가서, 안전 착륙을 위한 정확한 pitch와 하강율을 유지하는 것이다.

최종 진입중에는 하강속도가 중요하다. 하강 속도를 감소시키기 위해서 몇번의 "flare(머리를 올리는 것)"를 해야할 것이다. 활주로 중앙에 왕복선을 맞추는 것 뿐만 아니라 정확한 pitch도 맞추어야 한다. 이 단계에서는 소리가 중요하다. 진행상황을 점검하는데 이용하라. 또한, 대기권을 통과할때 활주로에 가까워지면서 속도가 증가되는것을 의미하는 계속적인 빽빽 소리가 나며, 일단 활주로 상공에 도달하면 높은 음의 경고음이 나고 (착륙바퀴를 내리라는 신호), 착륙 바퀴가 내려지는 소리도 나며, 타이어가 땅에 닿아 미끄러지는 소리도 난다.

착륙 점검

최종 진입 : 재돌입 단계를 마치고 최종진입단계에 들어가면 먼저 에드워즈 공군기지 주변의 산들이 보인다. 이때부터 왕복선은 글라이더처럼 비행하게 된다. 착륙지점에 도착하기 위해 충분한 고도와 속도를 유지하려면, 활주로 진입 지점에 방향을 맞추기 위한 커다란 우회전이 필요하다.

착륙 화면 : 이제 계기판의 비행계기들을 주의깊게 보아야 한다. 여기에서는 진행속도가 빠르다. 고도와 거리를 계속 점검하면서 하강속도를 낮추기 위해서 계속 머리쪽을 위로 들어주어야 한다. 왼쪽 화면의 두개의 선은 (고도·방향 지시기) 이상적인 항로로 부터 상·하로의 안전 한계선이다. 오른쪽 화면은 수평위치 지시기로서 활주로에 대한 위치를 보여준다.

거리(Range) : 이것은 활주로 끝에서 왕복선까지의 거리이다. 따라서 이 거리가 마이너스이면 활주로 위에 있는 것이다.

표면의 조건 : 사막이기 때문에 옆바람이 큰 문제가 될수 있다. 착륙할때까지 조이스틱을 앞·뒤·좌·우로 계속 움직여서 적정 항로와 하강속도를 유지해주어야 한다. 절대로, 끝까지 방심해서는 안된다.

착륙 과정

1) 활주로를 본다. 오른쪽 레이다로 방향을 맞춘다.

2) 두개의 화면을 이용하여 최종 진입 코스를 따라간다. 왼쪽 화면 : 점을 두개의 곡선 사이에 있도록 한다. 오른쪽 화면 : 점을 활주로 진입선에 똑바로 맞춘다. 조이스틱을 당기면 머리를 올리게 되고 (하강속도 감속), 조이스틱을 밀면 머리를 내리게

된다(하강 속도 가속). 조이스틱을 좌·우로 움직여 점을 중앙에 맞춘다.

3) 거리가 마이너스가 됐을때 활주로 위에 온 것이다. 몇초 지나고나서 바퀴를 내린다.

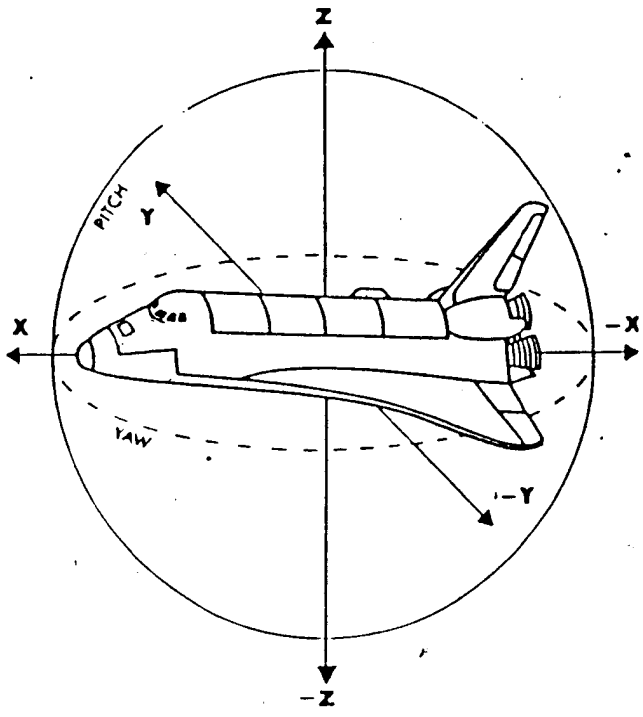
4) 머리를 낮추기위해 조이스틱을 밀어준다.

5) 활주로에 닿으면 머리가 튀어 오르므로 착륙용 앞 바퀴가 미끄러지는 소리가 날 때까지 조이스틱을 계속 밀어서 머리를 내려주어야 한다.

8. 궤도에서의 조정 방법

Qrbital Mechanics

궤도에 진입하면 인공위성과 도킹해야 한다. 위치 조정에 OMS나 RCS엔진 어느쪽을 사용하든 간에 모든 동작이 축들(X, Y, Z)과 고도에 영향을 줄 수 있다는 것을 기억하라. 예를 들어, pitch가 -028(머리가 내려져 있음)일때 X축을 조정하기 위하여 OMS를 작동시키면 실제로는 지구를 향해가는 것이 되어 고도가 낮아진다. 궤도에 있을때는 왕복선의 자세를 그림으로 생각해보라. 왕복선의 자세를 아래 그림이 보여준다. 또한 최저속도 마하 17.0과 최저고도 195마일도 기억해야 한다. 이것을 벗어나면 궤도는 안정을 잃고 왕복선은 대기중에서 불타버리게 된다.



축(Axis)

Z=인공위성과의 수직거리

Y=인공위성과의 좌·우거리

X=인공위성과의 앞·뒤거리

pitch=왕복선의 머리의 상·하위치

yaw=왕복선 머리의 좌·우 회전정도

9. 궤도 조정시스템 Orbital Maneuvering System

작고 정밀한 조종을 위해서는 RCS엔진으로 궤도 조종을 한다. 이것이 더 쉽다. 그러나, 우주에서 이동이 길수록, 왕복선의 전기장치나 생명유지장치 작동을 위해 소모되는 자체소비용 연료의 양이 많이 낭비된다. 그러므로 궤도 수정은 가능한 한 빠른 시간내에 효과적으로 실시해야 한다. 그래서 OMS가 필요하다. 주요 이동에는 12,000파운드 출력의 OMS엔진을 사용한다. 이 강력한 엔진은 고도에도 영향을 줄 수 있으므로 다음 지시사항을 주의깊게 읽어두라. OMS엔진을 동력으로 정면을 향해 비행할 때는 (Yaw=0), pitch가 0이하이면 고도가 빠르게 낮아진다. 뒤로 비행할때는 (Yaw=180), pitch가 0이상이면 고도가 높아진다.

OMS엔진을 사용한 X축 조정

1) pitch를 정확한 수치에 맞춘다.

2) X축을 점검한다.

3) X축이 마이너스이면 yaw를 180에, 플러스이면 0에 맞춘다.

4) 조이스틱 버튼을 눌러 엔진을 가동시킨다.

5) yaw와 pitch를 정확한 수치로 되돌려 놓는다.

OMS추진으로 Y축을 조정할때는 Y지시기의 변화를 본다. pitch를 0에 맞추지 않으면 고도가 변하게 된다. pitch가 플러스이면 고도가 높아지고, pitch가 마이너스이면 고도가 낮아진다. pitch가 0이 아닐 경우에는 연료소모가 더 많다.

OMS엔진을 사용한 Y축 조정

1) pitch를 정확한 수치에 맞춘다.

2) Y축을 점검한다.

3) Y가 플러스이면 yaw를 90에 맞추고, 마이

너스이면 270에 맞춘다.

4) 버튼을 눌러 엔진을 가동시킨다.

5) yaw, pitch를 정확한 값으로 되돌린다.

OMS추진으로 Z축을 조정할때는 Z지시기의 변화를 주시하라. 현재 고도에 Z값을 더하거나 빼줌으로써, 목표고도에 도달하는데 필요한 Z축 변경의 정도를 미리 계산해둔다.

OMS엔진을 사용한 Z축 조정

1) yaw를 0에 맞춘다.

2) 상승하려면 pitch를 +28에, 하강하려면 -28에 맞춘다.

3) 목표고도에 도달할때까지 버튼을 누른다.

4) pitch를 그전의 수치로 되돌린다.

요점 : OMS엔진을 사용하여 X, Y축을 조정하면 고도에 영향을 줄수도 있다. 그러나, 조종기술만 좋으면 한번에 X, Y., Z축을 조정할 수 있다.

10. 문제 발생과 해결 Problems & Solutions

발사시의 문제

문제 : "Launch Scrub" (발사연기)

해결 : MET-004보다 너무 늦게 또는 그전에 엔진을 가동시킨 것이다. 발사 시스템이 다시 작동할 때까지 기다렸다가 가능한한 MET-004에 가까운시기에 (그보다 빨라서는 안된다) 가동시키도록 하라.

문제 : 발사도중에 일정한 소리가 계속 울린다.

해결 : 점(왕복선)을 항로 약간 아래쪽에 유지시켜서 적정 코스를 따라 가도록 하라.

궤도 안정시의 문제

문제 : 최초의 궤도가 너무 낮거나 속도가 너무 늦다.

해결 : 적정 고도에 도달하기 전에 엔진을 끈 것이다. 가능한 한 205마일 가까운 곳에서 주 엔진을 정지시켜라.

문제 : 엔진을 끄자마자 "Mission Abort" (임무실패) 신호가 나온다.

해결 : 실패번호에 따른다. 원인으로는 궤도를 유지하기에는 속도/고도가 너무 낮거나, MECO에서 항로를 너무 벗어나 있는 것이다. 이것은 엔진을 너무 일찍 정지시켰거나 궤도 진입 각도가 정확하지 않았기 때문이다. 또한 항로에서 너무 많이 벗어났거나, 자세(좌·우)가 정확하지 못할수도 있다.

문제 : 궤도 진입후 Y축이 너무 벗어나 있다.

해결 : MECO에서 자세(좌·우)가 중앙에 맞추어져 있지 않다.

문제 : 궤도 진입후 Z축이 너무 벗어나 있다.

해결 : 엔진을 너무 일찍 끈 것이다. Z축은 직접 고도와 연관있는 것임을 명심하라. 고도가 낮을수록 Z축의 마이너스 값이 커진다. Z-10은 고도 200.0마일이 된다. Z축이 0이 되면 고도는 인공위성의 고도와 같은 210마일이다.

도킹시의 문제

문제 : 축이 조정되었는데도 인공위성이 보이지 않고 도킹화면도 나오지 않는다.

해결 : Yaw가 ±23이상일 경우 보이지 않는다. (관측방향이 좌·우로 너무 치우쳐 있다)
pitch = −28, yaw = 0이라고 가정할때, 인공위성이 X=±16에 있으면 Z와 Y를 0으로 조정하면 도킹화면이 나올것이다.

문제 : OMS추진을 한 결과 왕복선이 아주 높은 고도나 낮은 고도로 가버렸다.

해결 : pitch를 점검하라. 추진중에 고도까지 조정할 예정이 아니라면 OMS추진을 하기 전에 반드시 pitch를 0에 두어야 한다.

문제 : 축 조정이 되고 인공위성을 찾았는데 도킹을 할수가 없다.

해결 : 속도를 점검하라. 인공위성은 항상 마하 23.9로 비행하고 있다. 도킹에 문제가 있으면 왕복선의 속도를 마하 ±1정도 조정해보라.

재돌입시의 문제

문제 : 궤도이탈 추진에 성공했는데도 재돌입을 위한 하강이 되지 않는다.

해결 : 인공위성이 방해할 수 있다. 궤도이탈 추진전

에 X값이 크게 변하고 "S"곡선이 다시 나타날 때까지 기다려라. 또한 추진전에 pitch도 마이너스로 해두어야 한다. 추진후에 속도는 마하 19.0, 고도는 215 마일이하가 되어야 한다.

문제 : 재돌입 도중에 불타버렸다.

해결 : pitch가 +24 이하이면 왕복선의 특수 방열장치에 의해 보호될 수 없다. pitch가 +24 이상이면 우주로 튕겨나가 버린다. yaw가 0이 아니면 빙글빙글 돌게 된다(spin). 화물실 문이 열린 채로 있으면 왕복선이 불타버린다.

착륙시의 문제

문제 : 구름 밑으로 내려오자마자 임무실패가 되었다.

해결 : 재돌입(화면)의 마지막 몇초동안 코스를 벗어나지 않도록 해야 한다.(경고음이 난다). 벗어나면 속도·고도가 맞지 않아서 최종진입지점에 정확히 도착하지 못한다. 따라서 재돌입 마지막에서 코스를 정확히 유지해 주어야 한다.

문제 : 사막에 추락하였다.

해결 : 고도방향 지시기(Altitude Direction Indicator : ADI)를 제대로 사용하지 못한 결과일 것이다. ADI는 착륙과정에서 항상 표시된다. 여기에는 고도와 하강속도를 나타내 준다. 왕복선을 두개의 선 사이에 있도록 유지하라. 코스를 벗어난 것이 원인일 수도 있다. 활주로를 주의깊게 찾아보라. 먼거리에서는 발견하기가 어렵다. 왕복선은 수평 위치 지시기(Horizon Situation Indicator : HSI) 의 선 사이에 있어야 한다. 이 지시기는 착륙중에 오른쪽 화면에 표시된다. 착륙용 바퀴를 내리자마자, 마찰에 의해 머리쪽이 들리게 된다. 그러므로 바퀴가 내려졌을때 조이스틱을 앞으로 밀어서 머리를 내려주어야 한다.

11. 특수 조정기능 Special Control Functions

조종방법이나 다른 프로그램의 요소들을 변경하는 특수한 명령이 필요할 것이다. 이것들은 임무수행중 언제든지 CONTROL키에 의해 할 수가 있다.

CONTROL-R 비행을 중단하고 데모화면으로 되돌아 간다.

CONTROL-RESET 프로그램의 재부팅

CONTROL-S 사운드의 ON/OFF

CONTROL-X 조이스틱의 X축 조정방향을 반대로 바꾼다.

CONTROL-Y 조이스틱의 Y축 조정방향을 반대로 바꾼다.

CONTROL-J 키보드조종에서 조이스틱조종으로 바꾼다.

CONTROL-K 조이스틱조종에서 키보드 조종으로 바꾼다.

키보드 조종 모드

다음 도표는 키보드와 조이스틱의 조종 방법을 나타낸 것이다.

키	TRN가동시의 기능	ROT가동시의 기 능	궤도비행 이전 또는 이후의 기능
←	(Z) 고도 하강 (발사시는 출력)	OMS추진	=버튼을 누르고 조이스틱을 밈
→	(Z) 고도 상승 (발사시는 출력)	OMS추진	=버튼을 누르고 조이스틱을 당김
I	속 도 증 가 항로 조정(발사, 하강시)	Pitch내림	=조이스틱을 밈
J	Y축을 왼쪽으로 자세 조정(발사, 하강시)	Yaw왼쪽	=조이스틱을 왼쪽으로
K	Y축을 오른쪽으로 자세 조정(발사, 하강시)	Yaw오른쪽	=조이스틱을 오른쪽으로
M	속 도 감 소 항로 조정(발사, 하강시)	Pitch올림	=조이스틱을 당김

일단 키가 눌러지면 그 효력은 계속되면, 작용을 정지시키려면 스페이스·바를 눌러 0으로 조정하면 도킹화면이 나올 것이다.

약자 Acronyms

AX : Axis (축) ALT : Altitude (고도)

FLT : Flight (비행)

MET:Mission Elapsed Time (임무 소요시간)

MECO:Main Engine Cut Off (주엔진 정지)

OMS : Orbital Maneuvering System(궤도 이동 시스템)

RCS:Reaction Control System(반응조종 시스템)

RNG:Range (거리)

SRB:Solid Rocket Booster (고체 로켓 추진기)

SP/M:Speed in Mach (마하 속도)

SSME:Space Shuttle Main Engine (우주 왕복선 주엔진)

STS:Space Transportation System(우주 수송 시스템)

TAEM : Terminal Area Energy Management (최종 에너지 관리)

DAP:Digital Auto Pilot (디지탈 자동 조종장치)

상태 메시지 Status Messages

임무 수행중 기내 컴퓨터는 위험이 있을 경우 경고해준다. 큰 실수나 나쁜 상태가 심할 경우 "MISSION ABORT"(임무 실패) 신호가 나와서 회복 불능임을 표시한다. 발사전의 실수 (주 엔진을 너무 빨리 가동시킨 경우 등)는 카운트다운 단계로 되돌아가게 할 뿐이다. 다음 메시지들은 C-W라고 표시된 계기판에 나타난다. 이 경고 신호들이 나타나는 것은 대개의 경우 정확한 수정 조작으로 회복이 가능하다는 뜻이 된다.

메시지 번 호	메시지 또는 필요한 조작 (비행중-임무실패)
100	착륙시 활주로 방향과 일치하지 않음.
150	너무 일찍 착륙하였음(사막에 충돌)
200	너무 늦게 착륙하였음(활주로를 지나쳐 버림)
300	활주로 끝에서 착륙용앞바퀴를 내리지 않았음.
350	경사진 상태로 회전을 시작할때 코스를 벗어났음(경고음)
400	착륙시 착륙용 바퀴가 내려지지 않았음
500	상승 또는 재돌입시 화물실 문이 닫혀있지 않았음.
550	재돌입시 Pitch가 +24이상(우주로 튕겨나감)
600	재돌입시 Pitch가 +24이하(불타 버림)
650	재돌입시 Yaw가 0이 아님
700	궤도 유지하기에는 고도가 너무 낮음(195이하)
750	고도가 너무 높음(최대 255마일)
800	궤도 유지하기에는 속도가 너무 느림(마하 17.0이하)
850	궤도에서 화물실 문을 열지 않았음(과열)
900	MECO에서 궤도진입 각도가 정확하지 못함.
950	MECO에서 궤도유지하기에는 속도/고도가 너무 낮음
990	연료 없음
메시지 번 호	메시지번호 메시지(안전 착륙후)
	1~99 도킹 회수, 임무실패 상태에서는 마지막 숫자가 나타남.

용어설명 Glossary

Apogee (원지점) : 지구 궤도에서 가장 고도가 높은 지점.

Altitude (고도) : 지구의 표준 표면(해면)으로 수직 높이

Attitude (자세) : 비행체의 자세. 예를 들면, 화물실을 지구쪽으로 향하고 뒤쪽으로 비행함.

Axis (축) : 회전하는 물체의 중심선

Configure (조정하다) : 장치를 특정한 상태에 맞추다.

Deorbit Burn (궤도이탈 추진) : 우주선을 궤도유지 속도보다 낮은 속도로 감속시키기 위하여 역추진 로켓(Retro-Rocket)을 발사하는 것. 궤도 비행체에 있어서는, OMS엔진으로 한다.

Glideslope (활공 각도) : 궤도비행체나 글라이더가 하강시에 지상과의 각도

Mach (마하) : 소리의 속도(약 690mph)를 기준으로 한 속도표시 단위. 마하 2는 음속의 2배가 된다. 왕복선은 궤도에서 마하22 (17,000mph)로 비행한다.

Orbit (궤도) : 물체의 관성, 즉 우주로 나가려는 힘과 중심으로의 중력이 균형을 이룬것.

Pitch : 기체 머리를 중심으로한 상·하 회전

Range (거리) : 활주로 끝까지의 거리

Retro-Fire (역추진) : 전진 속도를 감소시키기 위하여 운동방향으로 엔진을 가동시키는 것. 궤도에서는 중력에 의해 끌려들어가게 만든다.

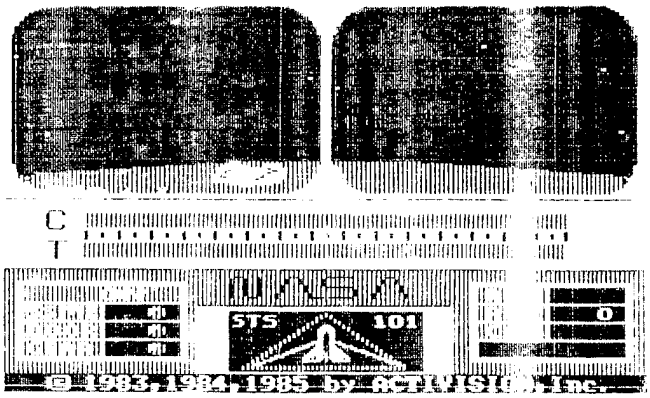
Roll : 궤도비행체의 앞에서 뒤로(머리에서 꼬리로) 뻗은 축을 중심으로 하는 회전. 조종사에게 있어서는 좌·우로의 기울어짐에 해당된다.

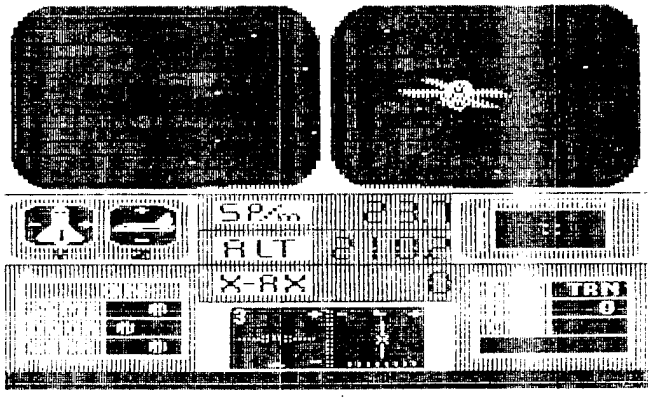
Rendezvous (랑데부) : 우주에서 만나서 같은 궤도를 도는 것.

Rotation (회전) : 궤도비행체가 세개의 기본축을 중심으로 운동하여 Pitch, Yaw, Roll을 하는 것.

Trajectory (항로) : 비행 경로

Yaw : 기체 머리를 중심으로한 좌·우회전





*매뉴얼 용어의 영·한 대조

화물실 : Cargo Bay　　임무 : Mission

조종 : Control　　조종·이동 : Maneuver

인공위성 : Satellite　　연료 : fuel

착륙용 바퀴 : Landing Gear　　자세 : plane

계기판 : console, panel　　발사대 : (launch) pad

머리 : nose　　꼬리 : tail

대기권 : Atmosphere　　지상추적 : ground track

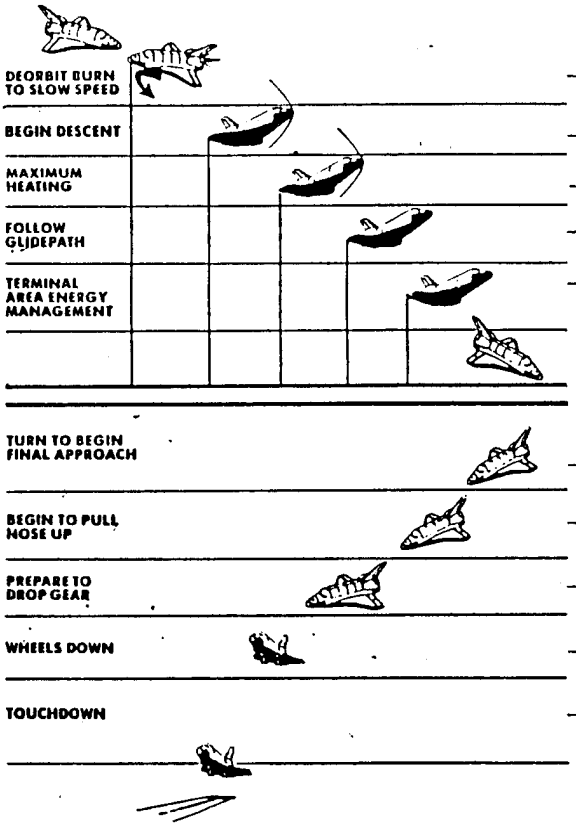
신호 : signal　　[illegible]간단계 : entry interface

지시기 : indicator　　최종 진입 : final approach

활주로 : runway　　착륙 : landing

착지 : touchdown　　궤도비행체 : Orbiter

* 지구로의 귀한



감속을 위한 궤도이탈 추진

하강 시작

최고의 열 발생

활공 경로를 따라 비행

최종 에너지 관리

최종 진입을 위한 선회

머리를 들어주기 시작

바퀴내릴 준비

바퀴내림

착륙

SPY vs SPY (스파이 대 스파이)

게임의 목표

대사관을 탈출해야 한다. 이때 일급비밀 가방을 가지고 가야 한다. 그 이외의 다른 것들은 혼동만 일으킨다는 것을 명심해야 한다. 시간이 다 가기 전에 가방을 찾아내서 여기에 여권·여행비용·열쇠·비밀계획서를 찾아 가방을 채운다음 이것을 가지고 하나뿐인 출구를 찾아 비행기로 출발해야 한다.

미로를 더듬어서 필요한 것들을 모으고, 가방을 찾아서 비행기가 떠나기 전에 대사관을 출발하기까지 두 플레이어에게는 꼭 같은 시간이 주어진다.

게임을 하기 전에

안토니오·프로히아스가 창조한 흑·백 스파이가 MAD 잡지에 등장한것은 1960년이었다. 이 스파이들이 벌이는 익살은 1972년부터는 문고판 책으로도 나와서 수백만명이 즐기고 있다.

이제 첩보세계로 뛰어들어서 한바탕 사건을 일으켜 보자. 액션/전략 게임인 SPY VS SPY는 컴퓨터 게임으로서는 두가지 새로운 것을 담고 있다.

동시화면(Simulvision)은 두 플레이어의 움직임을 동시에 보여주는 획기적인 분할 화면이다. 컴퓨터를 상대로 해서 혼자 플레이 할때도 다른 스파이의 행동을 볼 수 있다. 동시플레이(Simulplay)는 두 사람이 동시에 게임을 할 수 있는 것이다. 자기 차례를 기다릴 필요가 없게 된 것이다.

탐색하게 되는 미로는 선택이기는 하지만 그때마다 임의로 만들어져서 각 방을 연결시킨다. 함정을 설치·해체하기도 하고, 1대 1 싸움도 하며, 일급비밀 가방을 찾고, 나가는 길을 찾으면서 여권·여행비용·열쇠·비밀계획서를 모아서 비행기가 떠나기 전에 대사관을 탈출해야 한다. 알프레드·E·노이만이 말한 것처럼 "처음에 실패하거든……계속 다시 해보라."

시스템의 구비요건

48K RAM을 가진 Apple Ⅱ 또는 그 호환기종
Apple용 디스크 드라이브
옵션 : 1～2개의 조이스틱

로딩방법

컴퓨터를 끈채로 디스크를 정확히 넣는다. 드라이브 도어를 닫고 컴퓨터의 전원스위치를 켜면 프로그램은 자동으로 로딩 실행된다.

게임의 옵션

로딩이 끝나면 옵션 화면이 나타난다. 이것은 위쪽 방에 위치하고 있어서 다음과 같은 옵션을 선택 변경할 수 있다.

1. 플레이어의 수　2. 게임의 수준
3. 컴퓨터의 '지능지수'(1명이 플레이 할 때만)
4. 공항의 위치를 보여줄 것인지 끝날때 까지 숨겨둘 것인지 여부

게임 시작

조이스틱이나 해당하는 키를 사용해서 커서를 아래위로 움직여서 바꾸기를 원하는 위치에 둔다. 조이스틱을 좌우로 움직여서 플레이어의 수(Number of Players), 게임 수준(Difficulty Level), 컴퓨터의 I.Q. 등을 변경시킨다.

선택이 끝나면 스페이스 바나 조이스틱 버튼을 눌러서 게임을 시작한다.

콘트롤

1. 움직임

방은 입체적으로 되어있다. 조이스틱을 앞으로 밀면 방 뒤쪽으로 움직이며, 당기면 앞을 향해온다. 조이스틱을 좌우로 움직이면 좌우로 이동한다. 방에서 방으로 움직일 경우는 이동방향표시 (방아래쪽에 있음) 가 오른쪽에서 왼쪽으로 스크롤 되면서 새로 들어간 방에 따라서 현재 상태에 맞게 표시한다. 이 표시는 되돌아 갈 경우 어디로 갈것인가를 가르쳐 준다. 예를들면, 왼쪽으로 방하나, 뒤쪽으로 두 방을 움직이면, 오른쪽에서 왼쪽으로 차례로 보아서 두개의 아래쪽 화살표와 한개의 오른쪽 화살표가 나타난다. 돌아 가려면 오른쪽에 있는 표시부터 그대로 움직여 나간다. 움직여 나가면 표시가 왼쪽에서 오른쪽으로 스크롤 되면서 출발한 방으로 되돌아 갈때까지 화살표를 하나씩 지워나간다. ('방향표시'란 참조)

2. 목표물의 취급

먼저 목표물의 유효거리 이내로 움직여 (짧은소리가 나고 반짝인다), 조이스틱 버튼을 누른다. 방안에서 찾은 어떤 목표물도 열리거나 들어지면서 숨겨져 있던 물건들이 나타나게 된다. 운이 나쁠 경우 함정에 걸려서 산산조각이 날수도 있다.

3. 문 열 기

닫힌문의 유효거리 이내로 움직여서, 조이스틱 버튼을 누르면 문이 열린다.

키와 그 기능

1명이 플레이할 경우 키이보오드로 할 수 있다.

K, L……좌·우 이동. 1대1 싸움에서 CTRL키와
A, Z……상·하 이동. 같이 누르면 몽둥이를 쥔팔을 같은 방향으로 움직이게 된다)
Q……트래풀레이터 작동.
S : 문운드의 ON/OFF 전환.

스페이스 바……문 열기, 물건을 들거나 내려놓기, 함정의 선택, 게임 시작. 한번 누르면 스파이 정지→ 한번 더 누르면 물건 내려놓음.

ESC……게임의 일시정지
CTRL + R……옵션 화면으로 되돌아 감.
CTRL + RESET……프로그램을 재 부트 시킴.

게임의 요소

동시화면(SIMULVISION)

이것은 독특한 분활화면으로 위쪽은 흰 스파이, 아래쪽은 검은 스파이 (2번째의 플레이어 또는 컴퓨터)를 나타낸다. 두 스파이의 움직임은 왼쪽에 보이는 방에 모두 나타난다. 오른쪽은 트래플레이터와 6가지 표시를 보여준다.

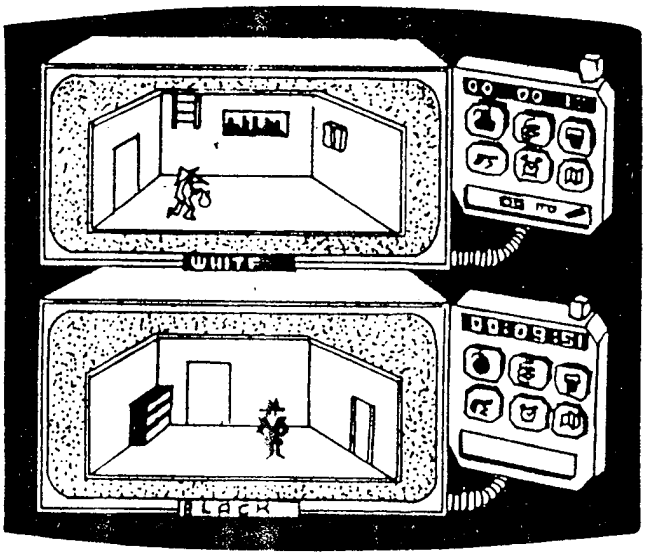
동시플레이(SIMULPLAY)

시간이 계속 흐르기 때문에 차례를 바꾸어가며 할수는 없다. 그래서 두 플레이어가 동시에 플레이한다. 두 스파이의 모든 행동이 표시되므로 자기 일을 하면서 상대방의 행동도 관찰·기억해 두어야 한다. 이 기능을 이용해서 1대1 싸움을 벌이거나, 함정을 장치하거나, 상대를 추적해서 방해할 수도 있다.

1대1 싸움(HAND-TO-HAND COMBAT)

이 싸움은 두 스파이가 같은 방에 있을 때만 할 수 있다. 동시화면이 사라지고 먼저 들어온 스파이가 있던 방만 나타난다. 두 스파이 모두 상대방과 싸우든지 피해다니든지 방을 나가든지 마음대로 할 수 있다.

이 모드에서는 물건을 찾든가 트래플레이터를 쓸수가 없다. 그러나 문은 계속 동작하며 여기에 이미 장치된 함정도 작동한다. 물건들이 유효거리내에 하나도 없을 경우에 조이스틱 버튼을 누르면 몽둥이를 휘둘러서 상대의 머리나 배를 치게 된다. 머리를 치려면 조이스틱을 위에서 아래로 움직이며 버튼을 누르고 있는다. (몽둥이를 아래로 휘두르게 된다). 배를 치려면 마주보는 방향으로 조이스틱을 좌우로 움직인다. 처음 조이스틱 버튼을 누르면 이동방향에 관계없이 상대방과 자동적으로 마주보게 된다. 싸움 중에 이동하려면 버튼을 놓고 움직이면 된다. 맞을수록 약해져서 약 7대를 강하게 맞으면 죽게된다. 그러나 일정시간이 지나면 회복된다. 어떤 물건을 가지고 같은 방에 들어가면 잃어버리거나, 그 방에 숨겨져버리는데 이것은 그 물건의 종류에 따라 다르다. 함정과 해체 장치는 잃게



되고, 소지품이나 가방은 그방 어디엔가 숨겨진다. 싸움에서 이기면 이것을 찾아내서 가질 수가 있다.

> **주의**
>
> 게임의 처음 시작때에 두 스파이는 몇발자국 거리를 두고 같은 방에 출발하게 된다. 이때 당하지 않도록 방비를 철저히 해야 한다.

시간

두 스파이에게 주어지는 시간은 같다. 이 시간 내에 미로를 탐색해서 필요한 소지품을 모으고 가방을 찾아서 비행기가 떠나기 전에 대사관을 나가야 한다. 그러나 몇가지 시간상의 손실을 주는 조건이 있다. 함정을 장치하면 시간을 잃는다. 함정을 장치하면 소리가 몇번 울리는데 이것은 함정이 정확하게 장치되었음을 알려줄 뿐만 아니라 트래플레이터의 시간을 줄였음을 가르쳐 주는 것이다.

함정에 걸리거나 1대1 싸움에 패하여 '의식불명' 상태에 있는 동안에도 시간은 계속 흐른다. 이 시간 손실은 만회할 수 없다. 시간이 다 되어가면 트래플레이터 위의 빨간 버튼이 반짝이며 경고음이 울린다.

두 플레이어가 꼭같이 시간이 다 될수는 없다. 그러므로 1사람이 더 살아있게 된다. 살아있는 사람은 계속해서 가방, 소지품, 출구를 찾아다닐 수 있다. 컴퓨터가 상대일 경우에는 컴퓨터가 나머지 시간을 혼자 플레이한다. 이때는 CTRL+R을 눌러 중지시키고 다시 시작할 수 있다. 스파이가 죽더라도 그가 장치한 함정은 절대로 끝나지 않는다.

중지하거나 일시 정지 시키려면 ESC키를 누른다.

함정(BOOBY-TRAP)

미로를 탐색하는 동안 다섯가지 함정을 선택할수 있다. 함정에는 폭탄·스프링·물통·방아쇠에 끈이 달린 권총, 시한폭탄이 있다. 시한 폭탄은 숨길 필요가 없다. 이것은 곧바로 작동하며 운반하거나 해체 시킬 수 없는 유일한 함정이다. 권총과 물통은 닫힌 문에만 장치할 수 있고 다른 함정들은 방속의 어떤 물건이든지 그 뒤나 안에 장치할 수 있다. 스파이는 함정을 가지고 다니며 원하는 곳에 장치할 수 있다. 함정은 검은색으로 보이며, 해체장치는 색색으로 나타난다.

함정의 장치

○ 조이스틱의 버튼을 두 번 누른다. 트레플레이터에 억세스되어 큰 화살표가 나타난다.
○ 화살표를 조이스틱이나 키보드의 화살키를 이용해 움직인다.
○ 원하는 함정위에 화살표를 위치시킨다.
○ 조이스틱 버튼을 누른다(키보드를 사용할때는 스페이스 바) 함정이 스파이의 손에 있게된다.
○ 스파이를 장치하려는 장소 앞에 둔다.
○정확한 위치에 있게되면 방이 반짝거린다.
○ 조이스틱 버튼(또는 스페이스 바)을 누르면 함정이 없어지고 짧은 소리가 난다. 이것은 함정이 장치되었으며, 주어진 시간이 줄어들었음을 가르쳐 준다. 주어진 시간이 줄어들었음을 가르쳐 준다.

주의

> 끈달린 권총의 경우에는 권총만이 보이지 않게 된다. 스파이가 방안을 움직임에 따라 끈이 늘어나며 따라다닌다. 닫힌 문 앞에 와서 조이스틱 버튼(또는 스페이스 바)을 반짝임이 있은 뒤에 누르면 함정이 장치된다.

장치된 함정은 둘중 누구나 걸려들 수 있다. 시한폭탄은 선택되면 15초 후에 폭발한다. 이때 그 방에 있는 스파이는 죽게된다. 다른 함정과는 달리

시한폭탄은 찾아내더라도 바로 터지지 않는다. 이 점에 유의해야 한다. 추적당하고 있을 때 편리하게 쓸 수 있다. 함정에 당한 스파이는 실제 소모되는 시간 7초와 시계에서 없어지는 시간 20초를 합해 27초의 손해를 보게된다. 함정에 적이 걸리면 점수를 얻게 된다. 함정에 걸린 스파이가 가방을 가지고 있었을 경우에는 다른 스파이가 이 시간을 이용해 위치를 찾아내어 가방을 가져갈 수 있다.

플레이어가 함정에 걸리면 그때 다른 스파이가 기분 나쁘게 웃는 소리가 난다.

해체기구(REMEDY)

시한 폭탄을 제외하고 모든 함정은 그것을 해체할 수 있는 도구가 미로 어딘가에 있다. 각각의 도구는 일정한 장소에 있다. 예를 들어 끈달린 권총을 해체하는 데에는 가위 $\frac{H|AB}{3|1}$ 사용되며, 가위는 뒤쪽벽에 있는 구급상자에만 있다. 함정처럼 해체기구도 가지고 이동할 수 있다. 스파이는 가방을 가지고 있지 않으면 한번에 한가지만 가지고 다닐수 있다.

함 정	그 림	설치 장소	해체 도구	그 림	있는 곳
폭탄		문 이외의 모든 곳	물통		왼쪽 벽에 있는 빨간색 방화통
스프링		문 이외의 모든 곳	절단기		오른쪽 벽에있는 흰색 공구통
물통 (전기장치)		문에만 가능	우산		옷장
끈 달린 총			가위		뒷쪽벽에 있는 구급상자
시한 폭탄		모든 곳	없음		

함정 해체장치 차트

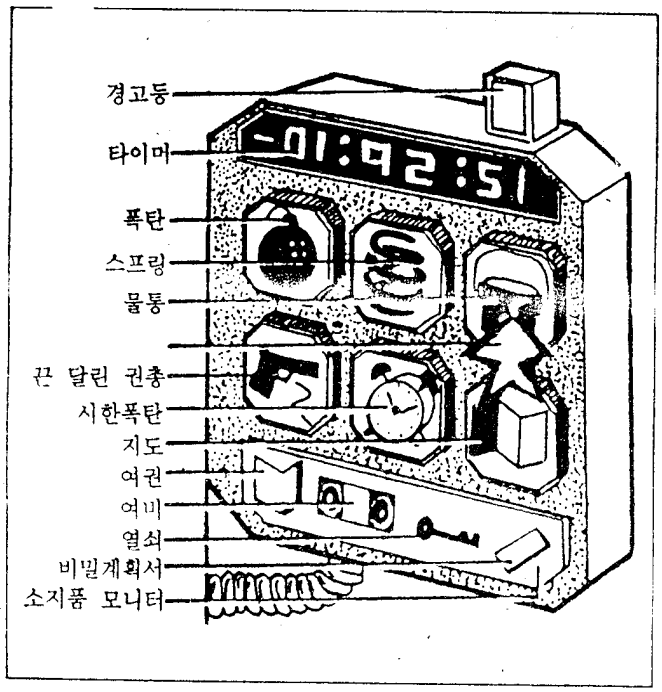
트래플레이터(TRAPULATOR)

방의 오른쪽에 있는 계산기 모양의 것이 트래플레이터이다. 이것은 네가지 기능이 있다. 이것으로 함정을 선택하고, 현재위치를 표시해주며, 남은 시간을 나타내고, 소지품을 체크할 수 있다. 꼭대기에 있는 것이 비행기가 떠날때까지 남은 시간을 표시해주는 디지탈 시계이다. 시계아래쪽은 6개의 버튼이 있다. 처음 5

개는 선택할 수 있는 함정을 나타낸다. 그러나 오른쪽 아래에 있는 여섯번째의 버튼은 대사관 지도를 볼 수 있게 해주는 것이다.

지도는 현재 있는 방안에 나타난다. 우리편 스파이가 있는 방은 반짝이는 점이 표시된다. 색깔이 칠해진 방은 우리편 스파이가 한번 지나갔던 방이다. 필요한 소지품은 점으로 표시된다. 그러나 그것이 무엇이고 몇개나 있는지는 표시되지 않는다. 있다는 사실만 알려주는 것이다. 끝으로 트레플레이터는 탈출에 성공한 소지품을 얼마나 모았는지를 표시한다.

물건을 빼앗겼을때도 표시된다. 그 물건은 상대방 트래플레이터에 나타나게 된다. 제일 밑칸 왼쪽으로부터 차례로 여권, 여비, 열쇠, 비밀계획서이다. 지도는 상대방의 위치는 보여주지 않으며 대사관의 다른층(여러층일 경우)은 보여주지 않는다.



소지품(INVENTORY)

당신의 임무는 일급비밀 가방을 가지고 대사관을 탈출하는 것이다. 다른 것들은 혼동만을 일으킨다는 것을 명심해야 한다. 시간이 다 가기전에 가방을 찾아내어 여기에 여권, 여비, 열쇠, 비밀계획서를 찾아 가방을 채운다음 이것음 이것을 가지고 하나 뿐인 출구를 찾아 비행기를 찾아 비행기를 타야한다.

이 물건들은 해체도구가 있는 곳에는 없다는 것을 알아두면 도움이 될것이다. 물건들을 간직하는데 가방을 이용한다. 가지고 다닐수도 있고 숨겨 둘 수도 있다. 가방은 1개뿐이다. 최우선으로 가방을 지켜야 한다. 물건은 찾았으나 가방을 가지고 있지 않을때는 흰색 손가방을 갖게되며 들어있는 물건은 트레플레이터에 반짝인다.

출구

대사관의 출구는 하나뿐이다. 나가는 문은 표시가 된다. 필요한 소지품을 모두 갖고 있지 않으면 나갈수가 없다. 공항 경비대가 이것을 보자고 한다.

층이 있는 대사관(SPLIT LEVEL EMBASSY)

어떤 대사관은 2층이다. 스파이는 사다리를 이용해 위층으로 올라갈 수 있다. 바닥의 구멍은 가끔 카페트로 숨겨져 있다. 조이스틱(또는 스페이스 바)을 사용해 구멍을 가리거나 벗긴다. 조이스틱(또는 키보드)을 사용해 상하로 움직인다.

사다리와 융단(LADDER & RUG)

사다리가 있는 방에 들어가면 유효거리내로 가서 조이스틱 버튼을 누르면 사다리를 쓸 수 있게 된다. 버튼을 한번 누르면 사다리가 바닥까지 내려온다. 이 사다리를 올라가 위층으로 갈 수 있다. 올라가지 않으려면 버튼을 한번 더 누른다. 그러면 사다리는 도로 올라간다. 올라가거나 내려가려면 그 방향으로 조이스틱을 한번 움직여주면 된다. 스파이는 계속해서 움직이므로 조이스틱을 계속 밀거나 당긴 상태로 있지 않도록 한다. 융단이 깔린 방에 들어갔을때는 융단의 유효거리내에 서서 조이스틱 버튼을 누르면, 융단이 들리고 구멍이 나타난다. 그대로 구멍위로 움직이면 아래층으로 내려가게 된다. 구멍 가까이에 서서 조이스틱 버튼을 누르면 구멍을 다시 덮게 된다.

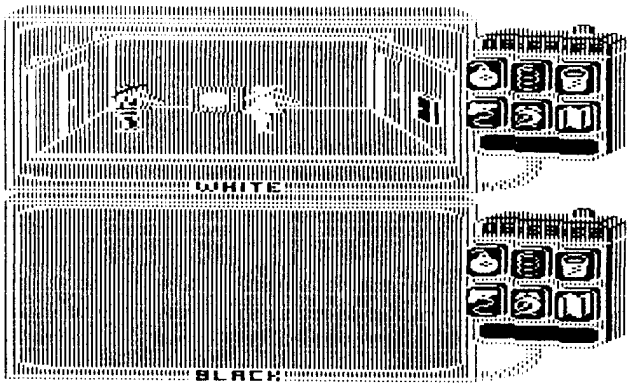
방향 표시("BREAD CRUMBS")

방의 앞쪽 밑에 있는 작은 표시장치를 사용해서 길을 되돌아 갈수 있다. (높은 수준에서는 나오지 않는다) 이것은 방금 왔던 방으로 되돌아 갈때에 가야 할 방향

이다. 그 표시와 의미는 다음과 같다.

〉 돌아가려면 오른쪽 문으로 가야한다.
〈 돌아가려면 왼쪽 문으로 가야 한다.
↓ 돌아가려면 방의 앞쪽 문으로 가야 한다.
↑ 돌아가려면 뒤쪽 문으로 가야 한다.
○ 돌아가려면 바닥의 구멍으로 내려가야 한다.
돌아가려면 사다리로 올라가야 한다.

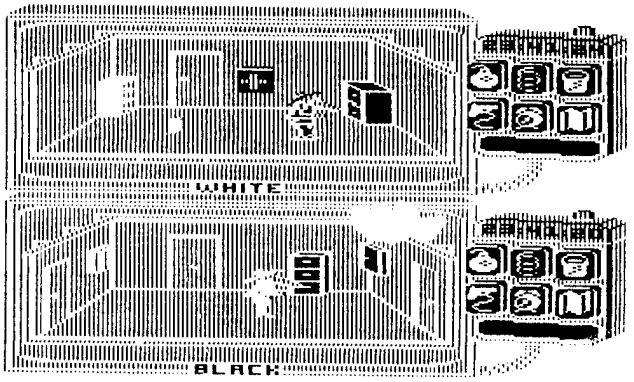
9개의 방까지 기억하여 표시된다.



점수

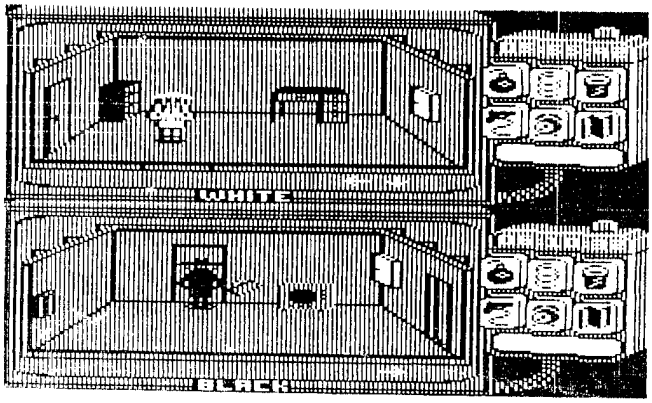
다음과 같이 점수가 획득 또는 감점된다.

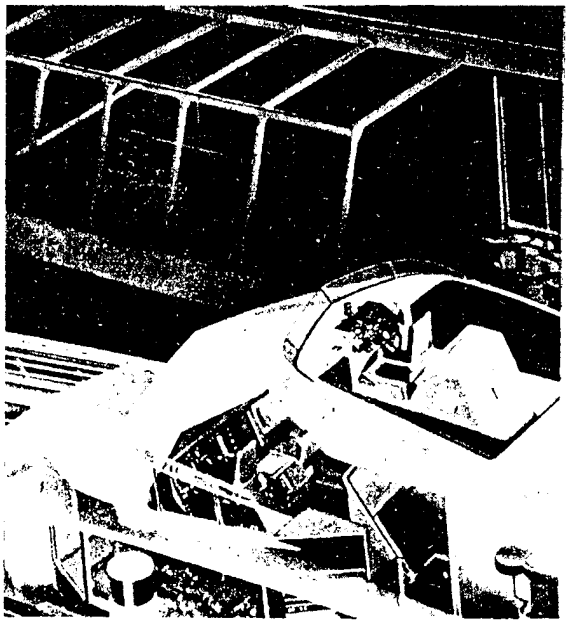
1대1 싸움에서 이기면	+80
〃 지면	−20
함정을 설치하면	+30
함정에 걸려들면	−80
공항 경비대에게 당하면	−80
상대방 소지품을 뺏으면	+60
지도를 보면	−70
함정을 해체시키면	+40

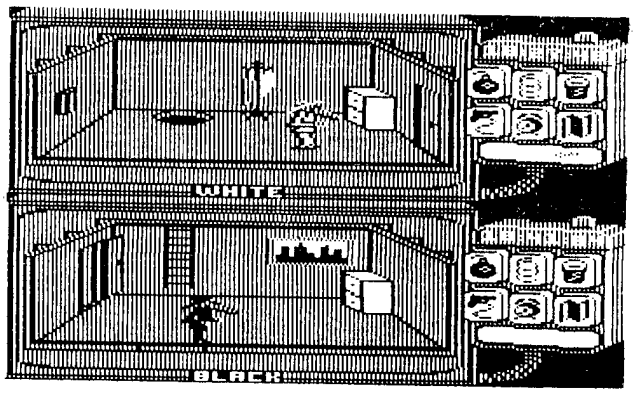


평가

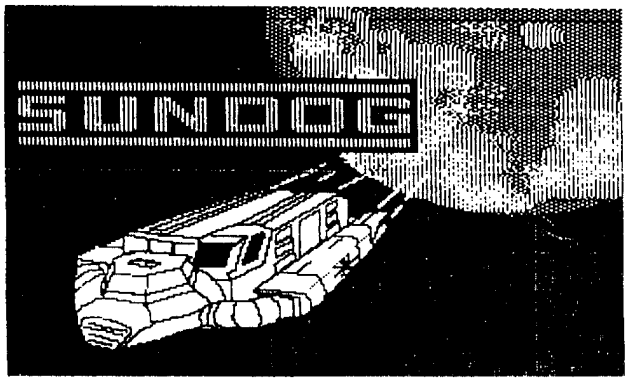
게임이 끝나면 플레이어에게 점수에 따른 등급을 정해준다. 보너스 점수와 시간 감점은 컴퓨터에 의해 계산된다.







SON DOG (우주화물선 썬독)



PROLOGUE (게임 줄거리)

존드(Jondd)!! 제드(ZED)는 지금 이 혹성을 향하고 있다. 이 혹성은 제드의 미래에 대한 열쇠를 갖고 있고, 그를 지금의 중노동에서 해방시켜 줄 수 있는 가능성을 가진 별명이다.

그는 지금 "티산인"의 변호사 매그람과 함께 람 그루저에 타고 있다. 제드의 손에는 죽은 블록백부님이 남긴 유언장, 그리고 각처의 은행에 예금되어 있는 그의 재산을 운영하기 위한 크레디트가 있다. 제드는 크레디트와 우주화물선 선독을 상속했다. 제드는 광부라는 하급계층에 태어나 일생을 탄이나 캐며 살아야 했었다. 그러나 만나본 적도 없는 백부님에 의해서 그의인생은 크게 바뀌려고하고 있다.

"나는 자유의 몸이 될 수 있으니 제드라는 이름을 버리고 새로운 신분에 맞는 이름을 생각하자…"

"그러나 당신은 반드시 이 사명에 실패할 것이다!" 살찐 리산인은 말했다. "은행은 이미 우리들에게 많은 돈을 꾸어 주었다. 만약 당신이 실패하면 모든 것을 잃을 뿐만이 아니라 막대한 빚을 안게 된다." 그러나 제드는 용기를 잃지 않는다.

제드의 백부님은 매우 뛰어난 상인이었다. 그는 거래에 관해서 멋진 재능을 발휘했다. 그는 술집에 가서 필요한 정보를 얻고 해적들과 싸우면서 일을 해나갔다. 그토록 상술에 뛰어난 백부가 어떻게 죽었는지는 의문이다. 제드는 미스테리한 백부님의 죽음도 밝혀 내려고 마음 먹었다. 그러나 지금은 먼저 그 백부님의 사업을 이어나가지 않으면 않된다.

"먼저 식민지를 단계적으로 설계를 해야 한다. 식민지인들은 무엇이 필요한가를 당신에게 가르쳐 줄 것이다. 그리고 필요에 따라 냉동보존되고 있는 그들의 동료들을 찾으라고 당신에게 주문할 것이다. 그러나 찾아내는 일은 매우 어렵다. 그러나 그전에 그들의 식민지를 찾아야 한다. 이 혹성 존드에 있을것 같은데…" 변호사가 말했다. 제드와 변호사는 선독호로 갔다. 선독은 그들이 상상한 것같은 큰 최신형의 우주선은 아니었다. 선체는 해적의 공격과 레이저포의 타격 때문에 말도 못할 정도로 부서져 있었다. 제드는 실망했으나 우주선안에 많은 연료나 짐을 실을 수가 있어서 다소나마 안심할 수 있었다. 제드의 마음은 희망으로 빛나고 있었다. 모험은 이제 시작이다!!!

INTRODUCTION TO SUNDOG
(게임을 하기 전에)

선독은 죠발 제정 보호국 (혹성연방)을 무대로 한 게임이다. 그리고 실제의 모험은 모두 그 속의 드래휴(DRAHEW) 지방(18의 이주 혹성을 포함한 12의 태양계)이 무대이다. 플레이어인 당신은 이 지방의 각각 도시혹성, 태양계를 자유로이 날아다닐 수가 있다. 그리고 어떤 때에는 당신 우주선의 조종석에서 또한 어떤때에는 대륙횡단 중에 여러가지 동작을 즐길 수가 있다.

게임 목적

게임은 당신이 백부님에게서 1인 탑승용 우주 화물선 선독호를 상속한 것으로 부터 시작된다. 그외에 백부가 어떤 종교단체의 식민지 건설 원조를 위해 싸인한 계약서도 상속한다. 당신에게는 3가지 사 있다.

①어디에 식민지 반별(Banville)이 있는가를 알아내는 것, 당신이 아는 것은 그것이 혹성 존드 그 어딘가에 있다고 하는 것 뿐이다.

②식민지 건설을 위해서 필요한 모든 물건을 찾아 구입해서 그것을 현재까지 운반하는 것. (백부님에게서 필요한 경비를 모두 받았다)

③드래휴(DRAHEW) 지방의 여기저기서 창고에 잠자는 이주자들(Cryogens)을 찾아서 냉동보존처리를 하며 필요에 따라서 식민지로 옮기는 것.

그러나 당신이 가는 길목에는 여러가지 장해가 기다리고 있다. 처음에 당신은 거래에 관해서 거의 아무것도 모르기 때문에 그것이 좋은 거래인지 아닌지 배워야 한다. 도중 우주 해적이 짐을 빼앗기 위해서 공격을 해오거나 거리의 불량배들이 현금을 강탈하기 위해 접근한다. 당신은 우주항해를 위해서 필요한 연료나 부품의 예비품을 사지 않으면 안되고 우주선이 파손되면 수리해야 한다.

게임은 당신이 에어로크(AIRLOCK)에서 선독호로 들어온데서부터 시작된다. 당신은 지금까지 우주화물선을 탄적도 조정한 적도 없다. 그러나 조정법은 매우 간단하기 때문에 실제로 해 보면 된다. 어려운 것은 어디서 연료와 짐을 구입하느냐 하는 것이다.

PLAYING SUNDOG (게임방법)

동작 가능한 시스템

- 애플Ⅱ, Ⅱ+ 혹은 Ⅱe (최저 64K RAM필요)
- 디스크 드라이브 1대
- 조이스틱

스타트 방법 (시작하는 법) 트 방법

- 디스크를 부트 시킨 후
- "Untlities"인가 "Play Sun Dog"인가 선택하게 끔 표시가 나오면 조이스틱을 써서 커어서를 "Play Sun Dog"의 쪽으로 이동시켜 단추 ϕ를 누른다.
- 처음 게임을 할 경우 (또는 새로운 게임을 시작할경우) 게임은 당신이 선독의 선대인 에어록크 (Air Lock)옆에 서 있는 데서 부터 시작된다. 만약 전에 세이브한 게임을 시작했을 경우, 장면은 그 세이브한 위치에서 시작된다.

게임 세이브

도중에 게임을 그만둘 경우, personal status window (주인공의 신체상황을 나타냄)를 써서 게임을 세이브할 수 있다. personal status window가 표시되면 디스크의 마크를 선택해서 그 후 "SAVEGAME"라고 쓰여진 것을 선택한다. 이것으로 게임의 내용은 모두 "게임 side"측에 세이브된다.

SUNDOG UTILITIES
(유틸리티(Utility)사용법)

디스크의 뒷면은 유틸리티 패키지로 다음과 같은 일을 할 수 있다.

①새롭게 게임을 시작할 수 있다. (새로운 캐릭터를 만드는 경우도 포함)

②동시에 8개의 진행중인 게임을 격납할 수 있다.

③현재 진행중인 게임을 끝낼 수 있다.

이것들의 유틸리티는 "게임 side"를 부트해서 "Utilities" 박스를 선택하던가 (이 경우 디스크를 뒤집으라고 지시한다) 또는 "Utilitly side"를 부트하면 쓸 수 있다.

유틸리티측의 디스크에는 8개의 슬롯트가 있어 각각 하나의 게임을 격납할 수 있다. 각 슬롯트에는 그 속에 격납하고 있는 게임의 상태를 나타내고 있다. 슬롯트를 골라 내는 데는 조이스틱을 써서 그 슬롯트의 위에 이동시켜서 단추 8을 누른다. 거기서 게임을 플레이하던가, 새로운 게임을 시작하던가를 선택한다. 어느것도 선택하지 않을 경우는 단추 1을 누른다.

캐릭터 만드는 법

새로운 게임을 시작하는 경우는 먼저 새로운 캐릭터를 만들 필요가 있다. 그러기 위해서는

①캐릭터의 이름을 입력한다.

②캐릭터의 능력을 설정한다.

Intelligence (지성 : IQ) : 지식, 기술, 판단력

Dexterity (영리함, 기민 : DX) : 공격력, 민첩성

Strength (체력 : ST) : 체력, 내구력

Charisma (카리스마 : CH) : 사람을 사로잡는 힘, 영향력

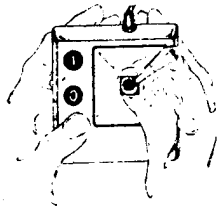
Luck (운 : LK) : 직감, 살아남는 힘, 운

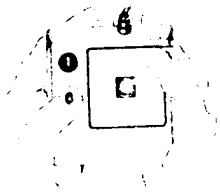
모든 항목을 30점(운만을 ϕ점)으로부터 시작해서 100점까지 올릴수가 있다. 당신을 성격포인트 (가진 점수) 440점을 가지고 캐릭터의 능력을 올릴 수 있다. 그러나 성격 포인트 1점에 대해서 능력이 1올라갈리는 없고 능력이 100에 가까워지면서 능력 포인트를 1올리기 위해서 많은 성격 포인트가 필요하게 된다. 당신은 이 점수를 자기 기호에 따라 각 능력에 나눈다. 단, 그때 점수가 4점이상 안남게 한다.

각 점수를 각 항목에 분배하려면 먼저 하나의 항목을 골라서 커어서를 가져가 단추 0을 누른다. ↑과 ↓의 화살표가 표시되면, 늘리고 싶을 경우 ↑, 줄이고 싶을 경우는 ↓를 선택한다. 그때 단추를 누르고 있는 사이에 포인트는 변화한다. 모든 포인트를 각 항목에 분배하면 단추 1을 누른다. 만약 이것으로 OK이면 "A-LL DONE(완료)"의 항목을 고르고, 수정할 필요가 없으면 "adieu"를 선택한다.

JOYSTICK CONTROL
(조이스틱 사용법)

Sun Dog에서는 각 움직임을 Joystick으로 한다. Keyboard는 전혀 쓰이지 않는다. Joystick으로 화면상의 Point(+)를 Control한다. Point는 손의 움직임에 정확히 대응한다. (下左)



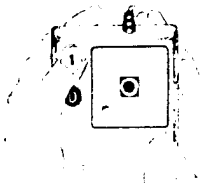


Button φ은 동작 버튼) (上右)

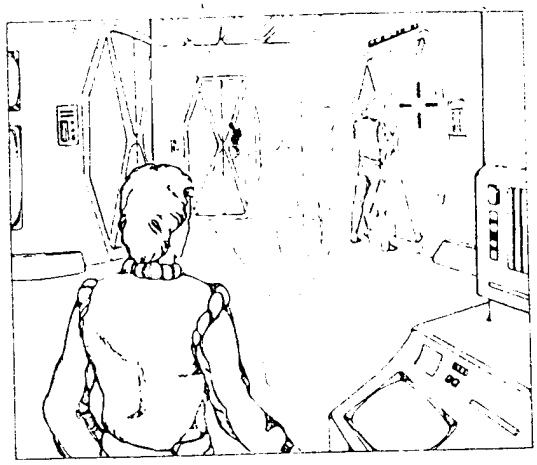
Button φ를 눌러서 목적물을 줍거나 상태(양식)를 선택하거나 당신의 게임주인공을 걷게 합니다.

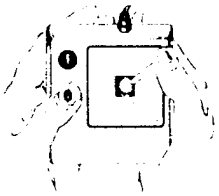
Button 1은 BACK UP버튼

이 버튼은 기타 상황을 보기 위해서 쓰인다. 어떤 상태에 있다가 원상태로 돌아가려면 이 버튼을 눌러 돌아갑니다. 보통상황 (Navigation 이나 Tactical Display 등)이 아닌 경우 Button φ를 누르면 주인공의 신체상태나 소지품에 대해서 알리는 화면으로 바뀐다.



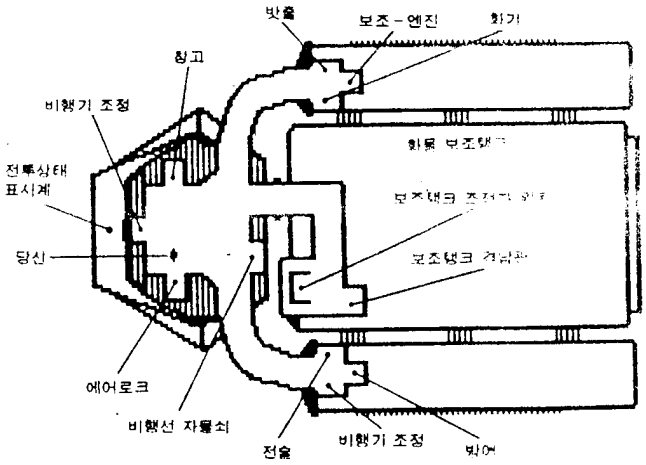
SHIPBOARD MOVEMENT
(선체에서의 동작)





Button φ가 Character를 움직이는데 쓰인다.

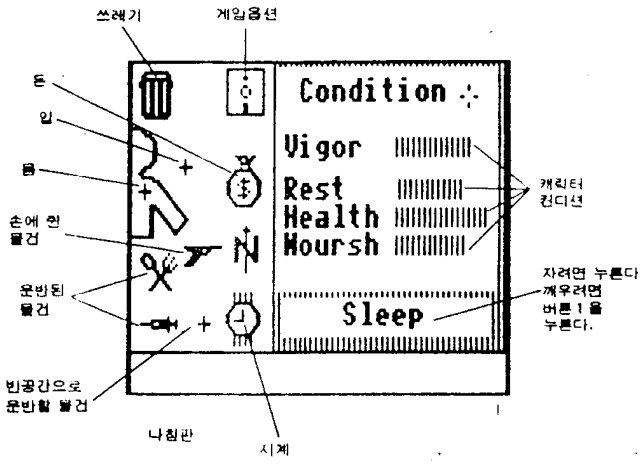
Button φ를 누르면서 Stick을 움직이고 싶은 방향으로 기울이면 Character는 그 방향으로 간다.



ZOOMACTION WINDOWS
(줌화면)

줌화면 위치를 만들면 플레이어의 상태를 검토할 수 있다. 버튼1을 누른다. 선독호의 엔진, 자물쇠, 내용물 등을 조절할 수 있다.

캐릭터 상태창(Window)

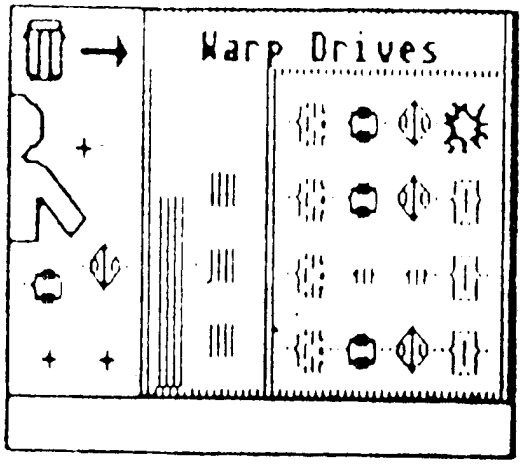


Engineering Bays

(엔진 방)

선독호는 엔진 방이 있다. 밧줄, 서브 C엔진, 화기, 방어, 전술, 비행기 조종술 방.

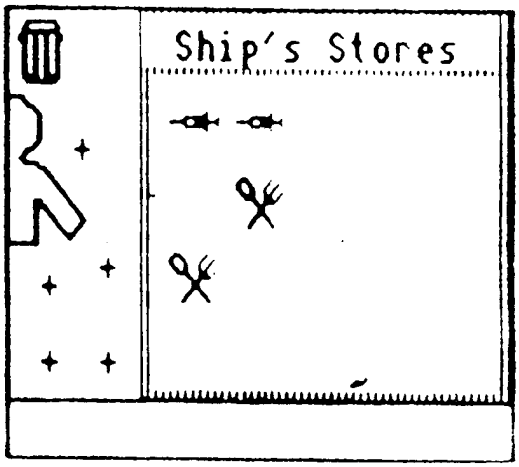
각 시스템은 4개의 라인으로 나누어져 있다. 각 라인의 상태는 표시계로 나타난다. 그린색은 완전작동, 오렌지색은 능력감소, 검은색은 멈춤인 것이다.



Ship's Stores and Locker

(저장소 격납관)

저장소와 격납간에는 사용하지 않은 물건이 있다.

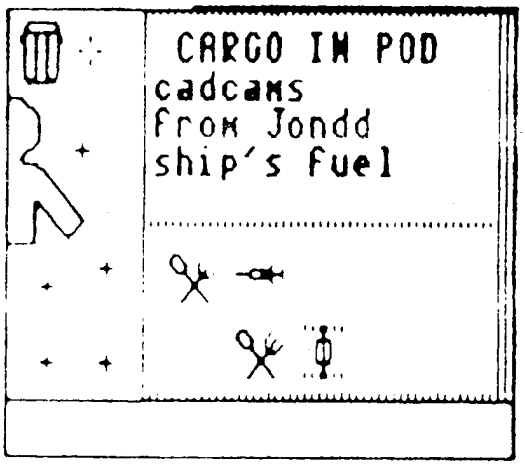


Pod Locker

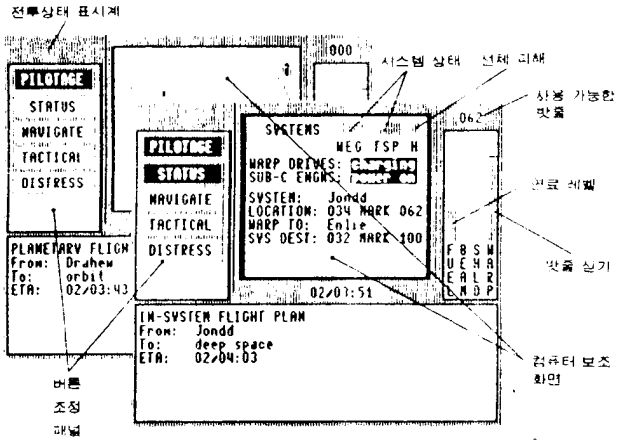
(보조탱크 격납관)

보조탱크 격납고는 화물이 있는가를 나타난다. 보조탱크는 언제든지 2개의 짐을 보관할 수 있다. 또 화물의 어느곳에서도 보조 연료를 저장할 수 있다. 선독호는 연료가 떨어져도 언제든지 연료를 공급받을 수 있다.

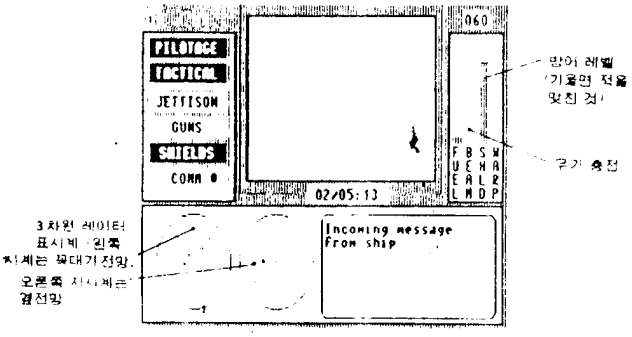
보조탱크는 10개의 물건을 보관할 수 있는 지역을 갖고 있다.



PILOTAGE
(우주선 조정법)



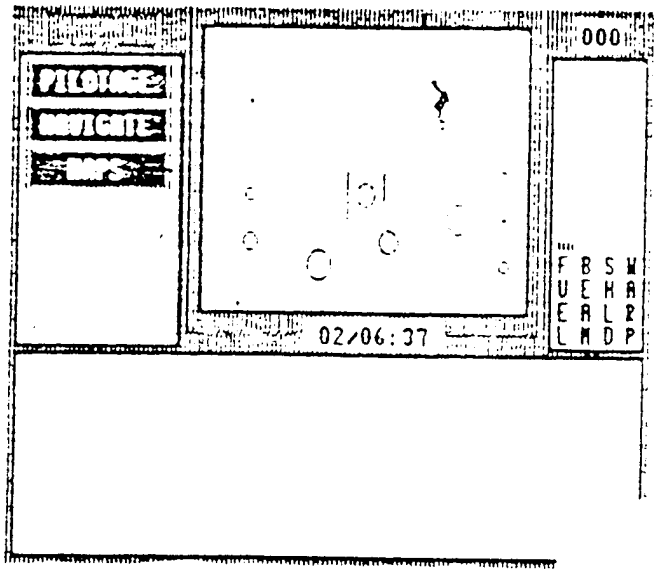
TACTICAL DISPLAY
(전술상태)



NAVIGATIO
(항 해)

3차원 별 지도 디스플레이

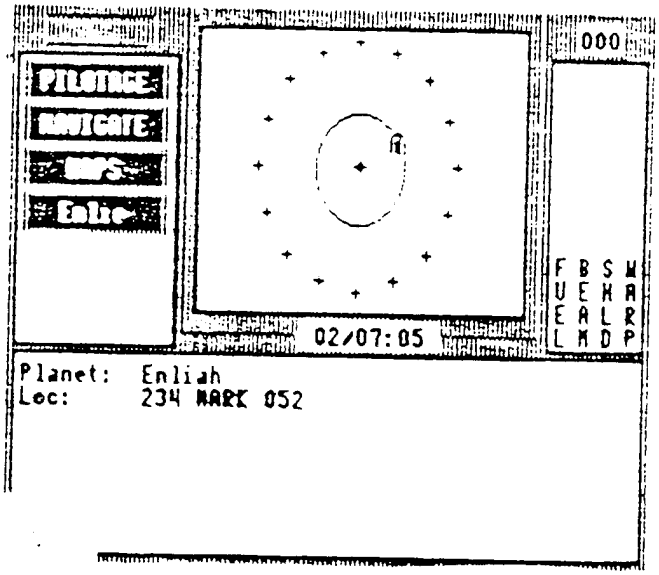
커어서도 갈곳(목적)을 정한다. 청색상자는 현재의 상태이다. 선택후 빨간상자가 목적을 보여준다. 원치수×축 거리 0버튼을 누르면 선택이며 취소 버튼은 1이다.



별 시스템 혹성지도

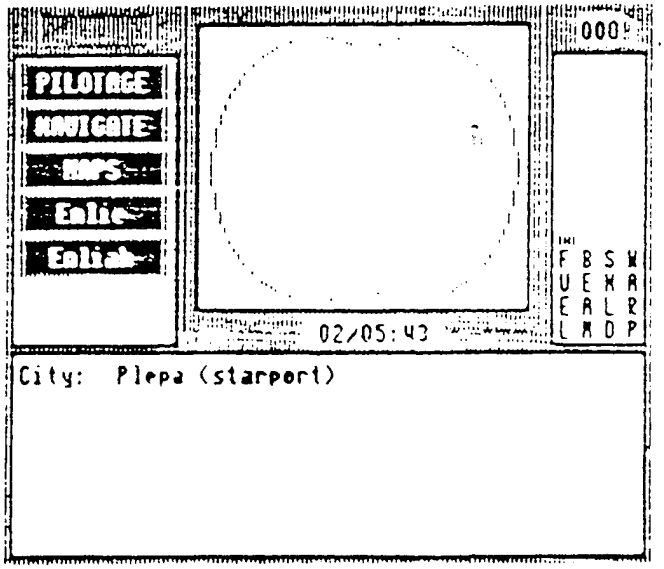
전체는 현재의 상태를 나타낸다. 플러스 표시는 밧줄 포인트 혹성은 궤도 중점으로 나타난다.

커어서로 목적을 선택한 후 버튼 0을 누른다.



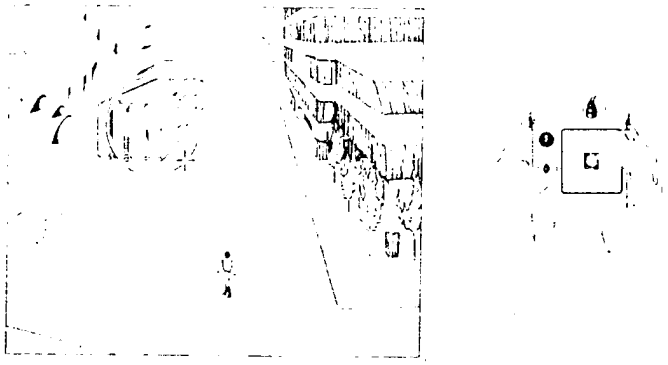
흰 위성지도

도시는 흰색의 정방형으로 나타난다. 선체가 착륙했다면 다음 도시가 나타난다. 궤도에 있는 우주선은 오른쪽 코너의 위쪽에 나타난다. 커어서로 목적지를 정하고 버튼 0을 누른다. 수정하려면 다시 누르고 취소하려면 버튼 1을 누른다. 취소하지 않으면 잠시후 자동 수정된다.

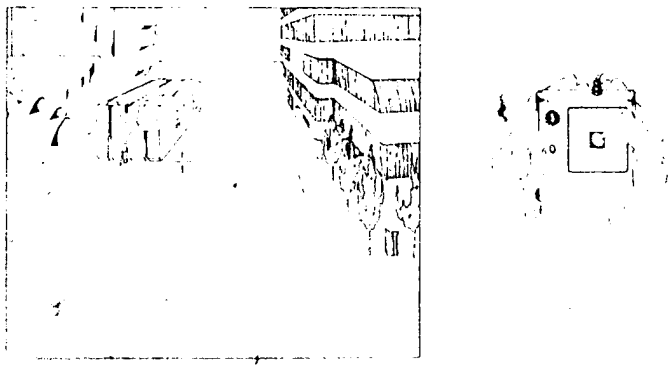


GROUND MOVEMENT
(지상에서의 행동)

Button ϕ를 누르면서 걸어 가는 쪽으로 Stick 을 기울인다.



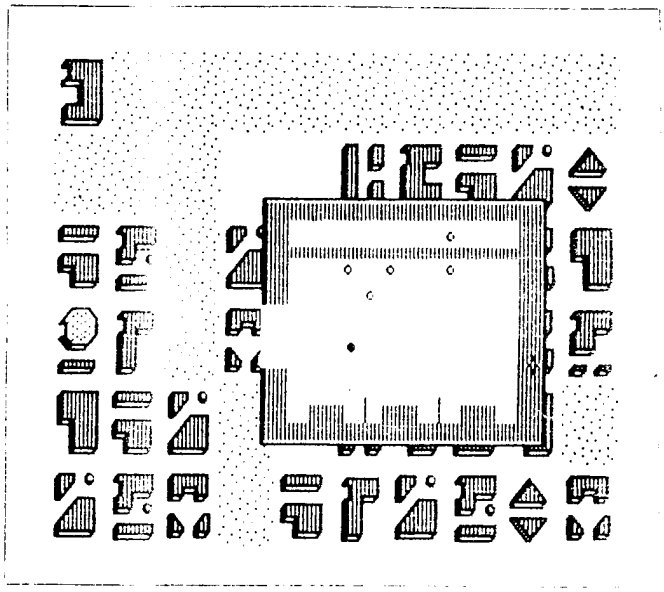
들어갈 문이나 입구, 선박에 다가서면 Button ϕ말에서 손을 뗀다.



BUILDINGS
(건 물)

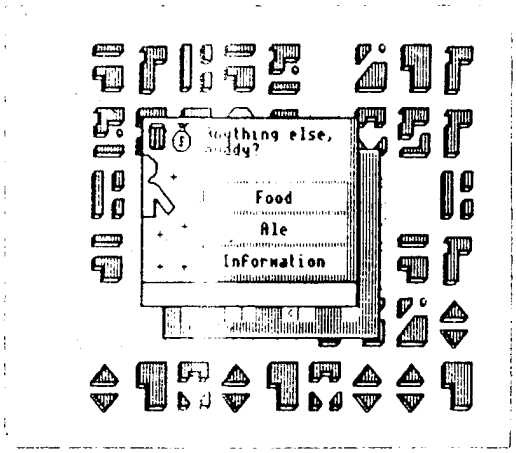
드래휴(Drahew)지역의 혹성에는 50개의 도시가 있다. 각 도시는 상점 공공장소, 은행 등이 있다. 어느 곳이든지 갈 수 있고 줌(확대)하여 볼 수 있다. 떠나려면 문을 나올 수 있고 안에서는 무엇이나 살 수 있다.

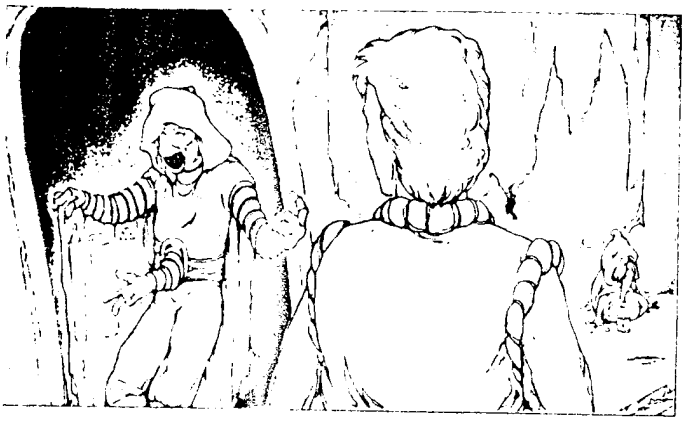
다른 후원자가 너의 사업을 도운다. 때때로 그들과 대화하면서 구입할 것을 정한다.



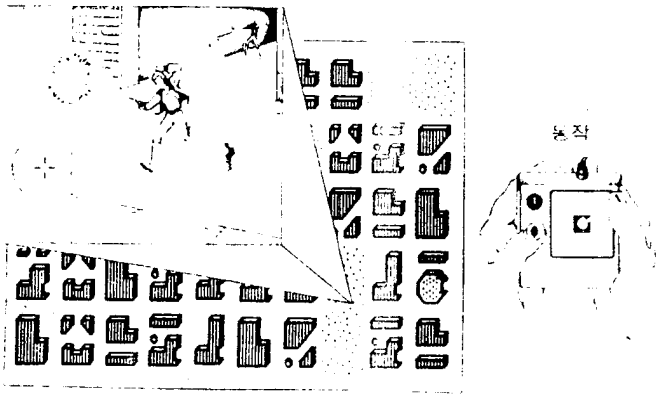
ENCOUNTERS
(캐릭터와의 만남)

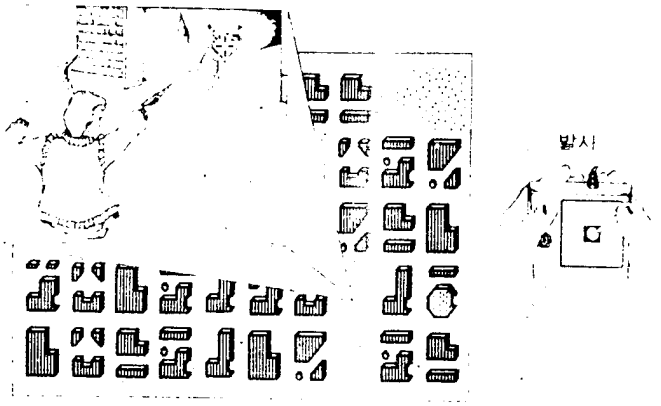
확대된 창에서 캐릭터와 잡담을 할 수 있다. 그들의 질문에 답하고 버튼을 누름으로써 요구할 수도 있다.





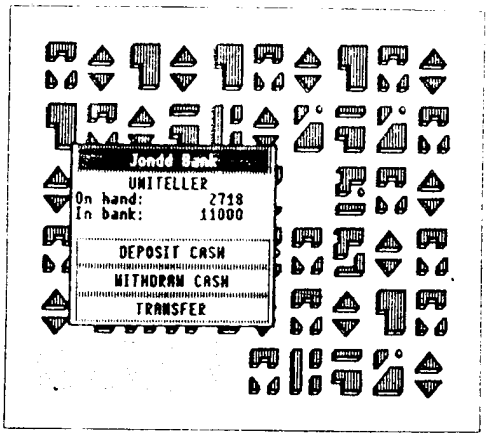
COMBAT
(전 투)

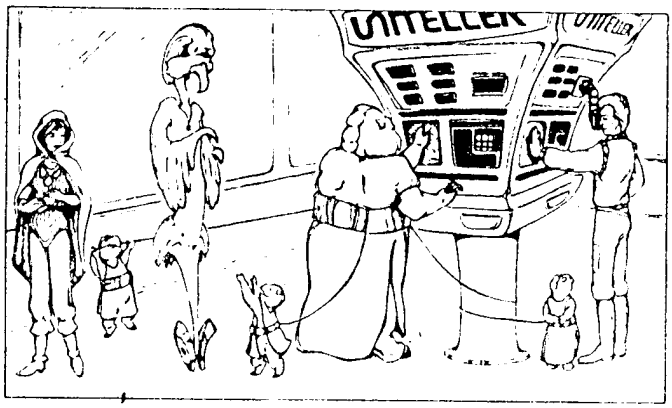




BANKING
(은 행)

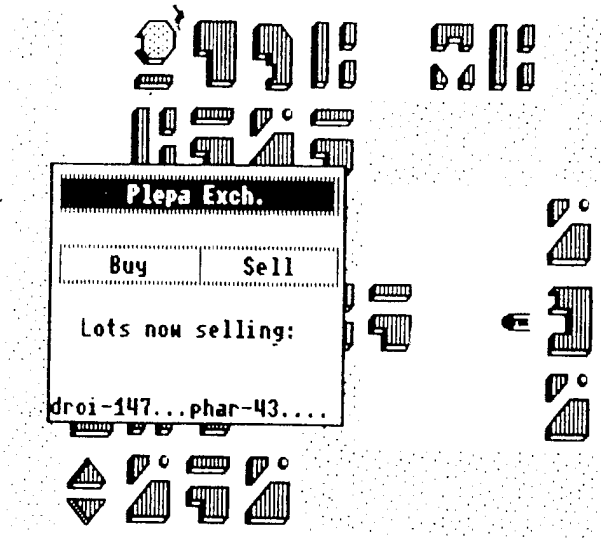
드래휴지역에서 별시스템은 독립된 은행 시스템을 갖고 있다. 자금은 다른 시스템으로 바꾸거나 회수는 지방에서 한다. 돈을 바꾼 은행을 기억 못하면 회수하는 곳을 알아두어야 한다.





TRADE EXCHANGE
(거 래)

화물은 각 도시에 있는 교환소에서 사고 팔 수 있다. 가격은 시장사정에 따라 결정한다.



HINTS
(게임 힌트)

당신이 살아남을 수 있는가의 여부는 당신의 상술(商術)에 걸려있다. 어디선가에서 싸게 사서 비싸게 팔 수 있는가를 항상 점검해 두는 것이 필요하다. 처음에는 예비의 연료를 가지고 가는 편이 좋을 것이다. 익숙해지면 2개의 짐들을 다 상품으로 하여 보다 많은 이익을 올릴 수가 있다.

배에는 세심한 주의를 한다. 파손된 시스템은 필요 이상으로 연료가 잘 든다. 항행상태 디스플레이에 표시되는 선체 파손상황을 잘 체크하여 즉시 수리할 것. 대용품(shunts)은 응급처치에는 적합하지만 오리지널보다 좋지 않으니 주의할 것.

드래휴 지방은 18개의 혹성에 50개 이상의 도시가 있기 때문에 어디에 무엇이 있는지 항상 메모해 두면 효율적으로 게임을 할 수 있다.

여러가지 도시를 탐험해서 어떠한 물건이나 시설이 있는지 조사한다. 걸어서 다닐 때에는 무기를 지니는 것이 안전하다.

도중에서 부딪힌 어려운 문제는 상상력을 발휘하면 해결법이 있다는 것을 터득할 것이다.

도중에 쉬고, 잘먹고, 그리고 상처를 입었을 경우에도 건강에 주의할 것. 만약 수면을 취하지 않고서 계속하면 체력을 소모해서 쓰러질 수도 있다.

Warp하는 동안에 조금 쉬는 것도 좋은 방법이다. 만약 해적이 나타나면 우주선의 경보장치가 알려 줍니다.

공략법

드래휴 지역(Drahew Region)에는 12개의 성단이 있고 사람이 사는 혹성이 모두 18, 도시가 모두 57개 있다. 58개째 도시 반빌(Ban ville)을 건설하는 것이 선독에 탄 당신의 사명이다. 식민지(colony) : Ban-ville은 건설 도중의 형태로 혹성 존드가 이동하고 있기 때문에 처음 발견하기에는 힘이 들지만 건설이 개시되면 고정되기 때문에 안심해도 된다. 게임의 흐름은 목적을 달성하기 위해서 반빌센터가 각 훼즈마다 요구해 오는 건설자재와 croygens를 12의 성단의 모든 도시에 들어가 모아오는 것이다. 훼즈는 제1에서 제9까지 있어 제9의 납입이 완료되면 게임을 끝난다.

건설자재는 꼭 12성단의 어느 특별한 도시에서만살 수 있다는 것이 아니고 어느 혹성에서나 거의 구입할 수가 있다. 그러나 Croygens는 성단, 각 도시에 흩어져 있기 때문에 거의 모든 도시를 다녀봐야 할 것이다. 반빌센터가 요구하는 Cryogens는 산재해 있는 모든 것이기 때문에 남기지 않고 모으는 것이 중요하다. Cryogens는 각 도시의 Exch의 상점(Warehouse)에 격납되어 있다. 돈은 소지금외에 각 성단마다 은행에 예금되어 있어서 빼내서 쓰는 것이 가능하지만 그것만으로는 모자란다. 여기가 게임중 가장 어려운 곳이다. Exch에 가서 자재를 매매하여 소지금을 불릴 수 밖에 없다. 이것이 이 게임의 특징중의 하나이다. 이것도 어느 혹성의 도시에서만 한정된 것이고 되풀이해서 가보면 충분한 돈을 얼을 수 있으니 걱정하지 않아도 된다. 매각한 대금은 은행에 자동적으로 들어간다. 주의해야 하는 것은 자재를 싣고 성간 여행을 하려면 우주해적이 공격해 온다는 것이다. 아무것도 싣고 있지 않으면 편안하다. 때로 공격은 매우 심할 경우도 있어 일격에 파괴되어 버리는 수도 있어 출발하기 전에 세이브해 두는 것이 좋을 것이다. 게다가 적기를 격추시키는 것도 상당히 어렵다. 어려운 점이란 전술 디스플레이 (Acfical Display)로 적을 잡을 때까지 계속 공격 당하고 방어(Shields)하려 하면 연료(Fuel)가 급속히 감소하여 침착하게 싸우기가 어려운 것이다. 싸우기 보다는 꾸준히 항행하는 편이 착륙할 수 있는 가능성이 있다. 대전이라고 하면 도시에서 깡패를 험악하게 다루면 공격당하기 때문에 권총으로 응전해야 하지만 이것도 매우 어려워 금방 당한다. 거리에서의 상대는 금방 도망갈 수 있기 때문에 접근의 창(Window)이 출현하면 하여튼 삼십육계 줄행랑이 제일 좋다.

선체 내부장치는 크게 6개가 있다. 전술 디플레이(Actical Display) 비행기 조정(Pilotage), 방어(Shields), 밧줄(Warp Drives), 보조엔진(Sub-C Engines), 화기(Guns) 이것들 하나에 4개의 라인이 있어서 각 라인이 4종의 부품으로 구성되어 있고 하나라도 부품이 해적선에 의해서 파괴되면 그 Line 기능을 잃게 되지만 1라인 이라도 남아 있으면 장치로서의 기능은 있다. 부서진 부품은 각 도시의 부품상에서 사서 수리하면 된다. 항해(Navigate)로 볼 수 있는 지도에서 성단계와 혹성계는 공전하고 있어 시일에

따라 위치는 변화하고 있기 때문에 주의한다.

성간 여행을 하는 방법은 먼저 밧줄로 끌어 올릴(W-ARP) 목적을 설정하여 이륙한다. 다음에 대기권밖에 나가 WARP하여 목적의 혹성을 지정하여 착륙한다. WARP하기 위해서는 어느 에너지를 저장할 필요가 있기 때문에 대기권 밖에 오래 있으면서 WARP의 목적지를 지정하는 것은 불리하다.

자재를 싣고 있으면 그 사이에도 공격해 오기 때문이다. WARP의 성공율이라고 하는 것이 오른쪽 상단에 "%"로 표시되기 때문에 공격이 심할 경우는 한번 WARP해 본다. 실패하여도 에너지를 또다시 저장하므로 추락은 하지 않는다.

이 선독의 결정적인 것이 하나 있다. 대부분 혹성에는 섬이 있고 항구(Star port)가 있는 도시에 착륙하지만 성이 되어 있으면 다른 도시에는 바다를 건너야 한다. 연구해 보자. 부품상에서는 판매하지 않는 특별한 부품을 술집의 상자(Box)에서 기다리고 있으면 팔러오는 사람이 있다. 누군가 상자에 들어가면 옆상자에 들어간다. 그러면 무언가 팔 물건을 제시해 온다. 값을 깎아서 구입할 수 있다. 이 속에서는 공격을 당하지 않는다. 카운터에서도 팔고 있을 때가 있지만 팔아 주지 않는다.

특별한 부품 1종은 다음과 같다.

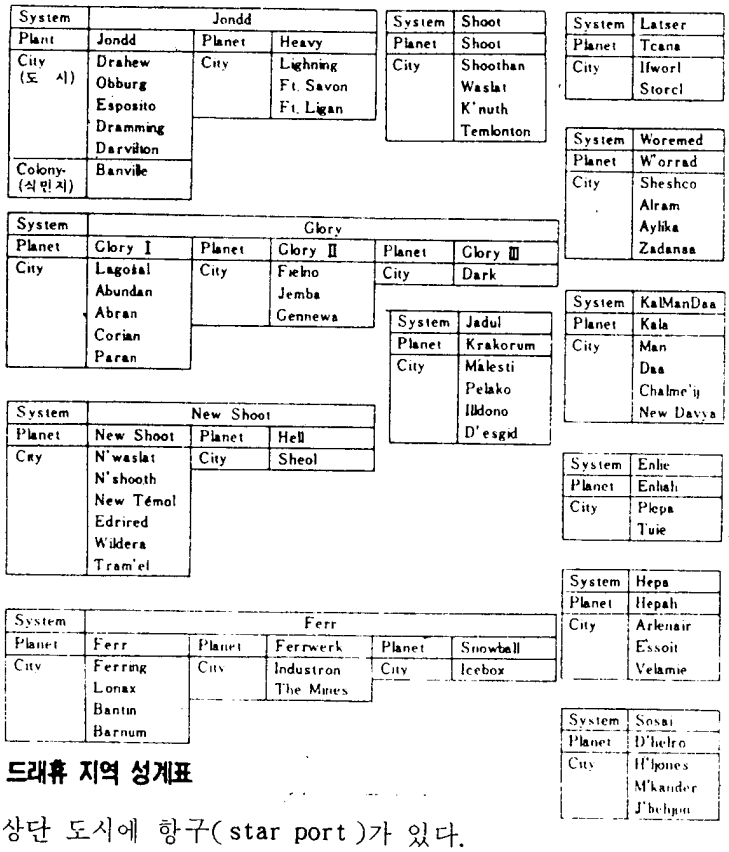
1. Concentration: Ship's Gun의 Poton Bridge와 교환합니다. 역할은 모른다.

2. Autoslew: Tractical Display의 J-junemodule과 교환합니다. 이것도 역할은 모른다.

3. Cloker: Force Shields의 Cryofuse와 교환한다. Tactical이라고 선택했을 때에 Clock하는 Menu가 나타납니다.

4. 이것이 중요하다. Ground Scanner: Pilotage의 Scanner와 교환한다. NAVIGATE를 선택했을 때는 City-City하는 Menu가 나온다. 그러면 성간여행만이 아니라 도시에서 도시로 혹성상에서 이동이 가능해진다. Star Port가 없는 도시에는 그때마다 다른 장소에 착륙한다. 바다를 건너서 오는 도시에 갈 수가 있기 때문에 이 게임을 완료할 수가 있다.

마지막으로 어느 혹성의 부품상에서는 Status Window에서 나타나는 디스크와 쓰레기통의 ICON을 팔고 있지만 의미불명이다. at



System	Jondd				
Plant	Jondd	Planet	Heavy		
City (도 시)	Drahew Obburg Esposito Dramming Darvilton	City	Lighning Ft. Savon Ft. Ligan		
Colony- (식민지)	Banville				

System	Shoot
Planet	Shoot
City	Shoothan Waslat K'nuth Temlonton

System	Latser
Planet	Tcana
City	Ifworl Storcl

System	Woremed
Planet	W'orrad
City	Sheshco Alram Aylika Zadansa

System	Glory				
Planet	Glory I	Planet	Glory II	Planet	Glory III
City	Lagosal Abundan Abran Corian Paran	City	Fielno Jemba Gennewa	City	Dark

System	Jadul
Planet	Krakorum
City	Malesti Pelako Illdono D'esgid

System	KalManDaa
Planet	Kala
City	Man Daa Chalme'ij New Davya

System	New Shoot		
Planet	New Shoot	Planet	Hell
City	N'waslat N'shooth New Témol Edrired Wildera Tram'el	City	Sheol

System	Enlie
Planet	Enlah
City	Plepa Tuie

System	Ferr				
Planet	Ferr	Planet	Ferrwerk	Planet	Snowball
City	Ferrng Lonax Bantin Barnum	City	Industron The Mines	City	Icebox

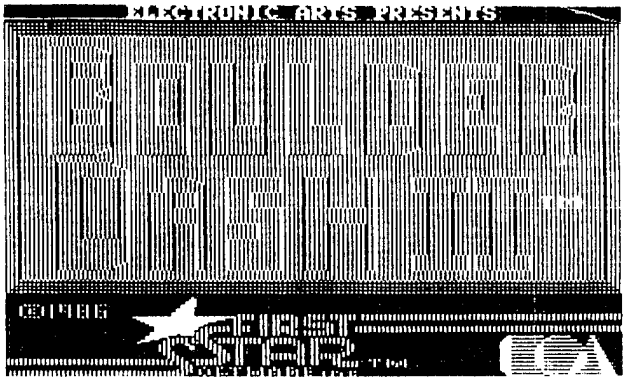
System	Hepa
Planet	Hepah
City	Arlenair Essoit Velamie

System	Sosai
Planet	D'helro
City	H'lones M'kander J'belpin

드래휴 지역 성계표

각 혹성의 상단 도시에 항구(star port)가 있다.

SUPER BOULDER DASH
(옥석 찾기Ⅱ)



아마츄어 동굴연구

둥근돌을 떨어뜨리고 다이아몬드가 반짝이고 아메바가 퍼져 나가며 개똥벌레와 나비를 폭파시키는 미지의 세계에 오신것을 환영합니다. 당신은 다이아몬드를 수집하고 당신의 진로를 저지하려 떨어지는 바위와 계속추적하는 개똥벌레를 피하기 위해 터널을 파야한다. Super Boulder Dash는 당신에게 완벽한 두개의 게임을 선사한다. 그 하나는 16가지의 다른동굴이 있는 Boulder Dash이며 다른하나는 16개의 새 동굴이 있는 Super Boulder Dash이다.

게 임 목 적

Boulder Dash의 목적은 각각의 동굴을 탐사하며 당신이 모을 수 있는 많은양의 다이아몬드를 수집하는 것이다. 특히, 당신의 시간이 다 소모되기전에 (화면 윗부분 다이아몬드 왼쪽의 숫자)지시 받은 양만큼의 다이아몬드를 수집한 후 신속히 탈출 터널을 이용하여 다음 터널로 이동할 수 있다.

다이아몬드 그림의 오른쪽 숫자는 당신이 모은 다이아몬드의 점수 숫자를 말한다. 당신이 다이아몬드를 수집할 수록 숫자는 증가한다. 이것은 탈출 터널이 나타난 후에 만약 당신이 모으는 다이아몬드의 숫자를 당신은 특별점수를 받을 수 있는 것을 의미한다. 그러나 당신이 역시 당신의 시계에 남아있는 두번째의 숫자와 같은 보너스 점수를 받을 수 있기 때문에 더많은 다이아몬드를 모으는 것보다 탈출터널을 만드는 것이 유리하다. 어떤 경우에도 당신의 시계는 계속 작동하며 당신의 최초의 목표는 시간을 다 쓰기전에 다음수준으로 발전 해나가는 것이다.

당신의 요구를 진행해 나갈때 당신은 출입구 터널을 횡단하거나 굴을 팔 수 있다. 그러나 떨어지는 바위나 다이아몬드를 조심하자. 그들은 당신이 달아날 기회를 갖기전에 예측못했던 Rockford를 부술 수 있다.

Boulder Dash에서 당신의 운명은 빠른 걸음에 달려있다. 당신이 떨어지는 바위를 다룰 뿐아니라 자라나는 아메바를 가두어야하며, 개똥벌레와 나비를 저지하여야하며 다른 장애물들을 극복해야 한다. 이것들에 대해 더 자세히 알려면 Game Elements를 보시오.

주어진 기회

당신은 3번의 기회로 시작한다. 매번의 500점을 받은 후에 보너스 Rockford를 받을 수 있다. 당신이 보너스를 받을 때는 언제나 당신이 파놓은 터널은 희미할 것이다. 당신은 Playable intermission (게임휴식)을 완수했을 때는 언제나 보너스를 얻을 수 있다.

동굴의 단계

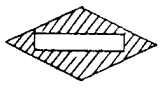
각게임에는 16개의 동굴이 A～P로 지정되어 있다. 각각 동굴은 5가지의 난이도 단계를 가지고 있다. 당신은 조이스틱을 좌우로 움직여서 출발동굴을 선택할 수 있으며 당신이 menu 화면을 보았을때 조이스틱을 상하로 움직여서 난이도 단계로 들어갈 수 있다. (점점 더 난이도 수준이 커진다면 주어진 시간은 점점 더 적고 당신이 선택할 수 있는 다이아몬드는 더 많다). 1～3까지의 난이도 단계에서 당신은

동굴 A, E, I 또는 M에서 시작할 수 있는 선택을 할 수 있으며 난이도 단계 4나 5에서는 동굴 A를 선택해야 한다. 선택해야 한다. 선택을 한후에 게임을 시작할 때 조이스틱 버튼을 누르시오. 각각의 동굴을 통과하는 것에 관하여 조언을 얻으려면 설명서를 탐독하자.

점 수

다이아몬드 하나에 대한 현재점수의 가치는 다이아몬드 그림의 오른쪽 즉 화면의 왼쪽 꼭대기에 나타난다. 다이아몬드 한개당 점수의 숫자는 동굴, 난이도단계, 그리고 보너스 상태에 의해 변화한다. 특히 당신은 요구된 수를 선택한 후에 당신이 선택한 각각의 다이아몬드 때문에 보너스 점수를 받는다. 매 500점을 받은후에 터널은 당신이 또 다른 Rockford를 수여 받기 위한 시기를 알리는 뜻에서 빛이난다. 당신은 또한 탈출할 때 남아있는 몇초동안 보너스 1점씩 얻을 수있다.

게임하는 동안 화면의 윗쪽에 있는 점수판은 당신에게 특이한 동굴과 난이도의 수준을 알려 주기 위해 현재의 상태를 알려주며 그것은 아래와 같다.



규정된 다이아몬드의 수 — 점수가치 선택된 다이아몬드의수 시간 종합점수

(Playable Intermission)

게임할 수 있는 정지 상태 : 당신은 동굴 D.H.L 그리고 P를 완료한 후에 네가지 짧은 상호작용 수수께끼를 할 수 있다. 정지상태의 게임을 하지 않거나 잃어버린다고 반칙을 하는 것은 아니다. 만약 당신이정지 상태의 게임을 성공적으로 완수한다면 보너스 Rockford를 받을 것이다.

Rockford

이 모험심이 강하고 용감한 동료는 당신의 분신이다. Rockford는 그가 길을 따라 발견한 다이아몬드를 모으기 위해서 땅을 파는 힘을 가지고 있다. 그는 만약 길을 깍는 것이 없다면 한개의 바위를 수평으로 밀 수 있다. Rockford는 바위를 밀지 않고 바위아래서 직접 시작할 수 있으나 만약 바위나 다이아몬드가 그에게 떨어진다면 그들은 이별의 키스를 고할 것이다.

게임의 시작에 있어서 3명의 Rockford를 가지고 지정된 다이아몬드의 수를 선택할 수 있는 3번의 기회가 있으며 다음동굴로 진행할 수 있다. 만약 당신의 Rockford를 잃어 모두 버린다면 당신은 처음부터 다시 시작해야 한다.

Boulders (바위)

바위들은 중력의 법칙이 적용된다. 지탱하지 않으면 직접 떨어지며 그것들은 만약 그들의 길을 막고 있지 않다면 아래의 물건들을 와해시킬 것이다. 경험이 Boulder Dash의 원리를 배우는데 가장 좋은 방법이다.

Diamonds

당신은 한 동굴을 탈출하고 다음을 발견하기 위하여 빛나는 다이아몬드의 지정된 수를 선택하여야 한다. 당신은 여러가지 다른 방법으로 추가적인 다이아몬드를 창조할 수 있다. 예를들면 이동하는 나비, 질식시키는 아메바 혹은 마법에 걸린 벽을 통하여 떨어지는 바위는 추가적인 다이아몬드를 만들것이다. 당신이 규정된 다이아몬드의 수를 모은다면 불빛이 당신에게 탈출구가 지금 작동하고 있다는 것을 알려준다. 탈출구는 그 상태에 있을때 진동을 하며 그래서 당신은 좀더 쉽게 발견할 수 있다.

Fireflies (개똥벌레)

죽음의 개똥벌레를 조심하시오. 그것들은 Rockford와 정면 대결해서 폭파시킬 것이다. 그것들에게 바위를 떨어뜨려서 개똥벌레를 해치워야 한다.

(나 비)

색깔있는 나비는 개똥벌레의 반대쪽으로 날수있는

것과 그들이 폭파시킬때 다이아몬드를 변하는 것을 제외하고는 개똥벌레와 매우 유사하다. 그들은 Rockford와 정면대결해서 폭파하므로 접근하는데 주의를 해야 한다.

Ameba (아메바)

아메바는 땅에서나 공중에서 거품을 일며 증가하는 푸른 액체이다. 개똥벌레나 나비가 아메바에 접촉했을 때는 폭발 되지만 Rockford는 아무런해를 받지 않고 그것을 만질 수 있다. Rockford가 바위로 아메바를 포위했을때 공간이 없어지고 질식하여 다이아몬드로 변한다. 그러나 만약 아메바가 너무커졌다면 (약 200 평방정도) 그것은 바위로 변한다. 그리고 만약, Rockford가 아메바에게 걸려들었다면 당신은 용사를 희생 시킬수 밖에 없다.

Enchanted wall (마법의 벽)

마법의 벽은 다른것과 비슷하게 보인다. 단, 떨어지는 바위로 그것을 쳤다면 그것은 짧은 시간동안 진동이 있는 것이 다르다. 이 기간동안 그것을 통하여 떨어지는 바위들은 신비스럽게도 다이아몬드로 변한다.그러나 그것은 벽아래의 공간이 비었을 때이다. 마법의 기간이 끝났을 때 그것은 아무런 반응도 하지 않는다.

Titaniurn wall (티탄벽)

외부의 벽은 게임을하기 위한 불멸의 지역이다. Rockford는 오직 탈출구를 통하여 다음동굴로 갈 수 있다.

Escape Door (탈출구)

처음에는 탈출구가 티탄벽의 한부분같이 보인다. Rockford가 규정된 다이아몬드의 수를 수집한 후에 그것이 작용하며 빛이나기 시작한다. 장애물을 피해 당신은 탈출을 할수 있으며 그것은 시간이 다 되기전에 끝내야 한다.

Time (시 간)

각각의 동굴은 규정시간이 있다. 그 시간은 당신이 게임하는 동안 10초가 남았을 때 경고하는 뜻으로 빛을 발하며 소리가 난다.

전략 정보 힌트

Rock ford

Rockford는 그곳으로 가지 않고도 그에게 다음에 있을 목적에 영향을 줄 수 있다. 조이스틱 버튼을 누른채로 목적물의 방향이나 가고 싶은 방향으로 조이스틱을 움직이시오.

Boulders

당신은 때때로 바위가 당신의 움직임에 의해 진동을 하며 당신이 착수하는 것에 대하여 알아차릴 때만이 알아차리거나 굴을 파는 것을 발견할 수 있다. 이러한 상황에서 당신의 Rockford를 잃어버리는 것을 피할 수 있는 유일한 방법은 재빨리 바위의 길밖에서 좌우로 움직이는 것이다. Rockford는 바위가 떨어지는 것처럼 빨리 달린다. 그래서 당신이 망설이거나 정지하지 않는다면 그것은 결코 그를 따라잡을 수 없다. 당신의 운명은 당신의 두다리가 짊어지고 있다.

Exit (출입구)

당신이 특별한 동굴에서 규정된 양의 다이아몬드 수집하자마자 출입구가 드러난다. 이때에 당신이 보너스 다이아몬드를 찾거나 보너스점수시간에 탈출해야만 한다. 당신은 시간이 다 되기 전에 그곳에 도달할 수 있도록 탈출구의 위치를 확실히 기억하자.

H. Eacharted Wall : 마법의 벽에서 돌이 떨어짐으로써 작용을 한다. 벽위의 땅에서나 벽을 통하여 바위가 떨어짐으로써 새 다이아몬드가 만들어진다.

I. Greed : 여기에서 당신은 많은 다이아몬드를 얻어야 한다. 다이아몬드가 많다는 것은 유리한 일이다.

J.Tracks : 다이아몬드를 집고 개똥벌레를 피하시오.

K.Crowd : 당신은 좁은 공간에서 많은 바위들을 움직여야 한다.

L.Walls : 당신은 다이아몬드를 얻기 위하여 벽을 통해서 해치워야 한다. 정해진 시간과 공간에 바위를 떨어뜨리도록 하시오.

M.Apocalypse : 나비와 아메바 모두 가져보시오. 그리고 나르는 다이아몬드를 관찰하시오.

N.Zigzag : 신비스럽게도 나비가 다이아몬드로 변한다. 그러나 바위를 소비하지 말고 개똥벌레를 조심하시오.

O.Funnel : 바위동굴의 바닥에 마법의 벽이 있다.

P.마법의 상자 : 각방의 맨 위에 마법의 벽이 있으나 당신은 안에서 당신의 길을 파괴해야 할것이다.

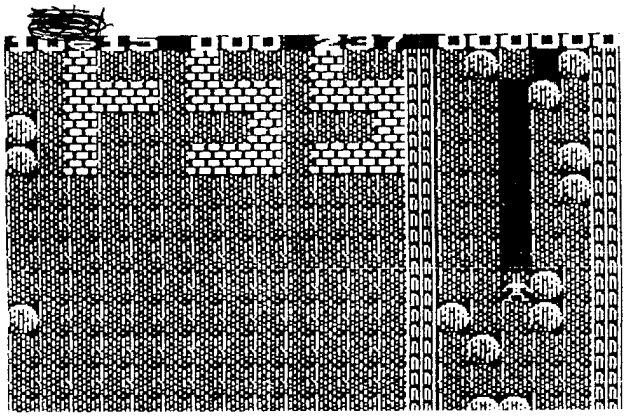
Boulder Dach Ⅱ

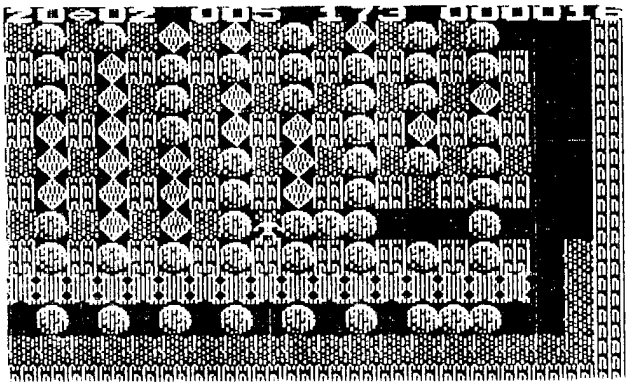
A.Intro : 개똥벌레 굴을 지나간 후에 마법의 벽이 포함된 방으로 가는 당신의 길을 폭파하시오 (첫자막을 보시오)

B.Silos : 격납고 영역에서는 보위되어야 할 필요가 있는 아메바를 가지고 있다. 정상에 있는 바위를 사용하시오. 아메바가 다이아몬드로 변하도록 기다리시오. 그때 격납고의 바닥을 차단하는 바위를 늦추시오.

C.Spiral : Rockford 출입구쪽에 있는 다이아몬드를 거의 다 집어올려야 한다. 최고의 수준에서 그는 개똥벌레를 피하기위해 전략과 조정을 하시오.

D.Breakthrough : 아메바와 개똥벌레사이의 지역을 깨끗이 하시오. 아메바를 둘러싸고 있고 날아다니는 중간집단을 풀어주시오. 만약 아메바가 호흡이 불충분하다면 정상집단을 풀어주시오. 어떤 경우에든 당신이 할수 있는 한 충분히 숨을 쉴 수 있게 하시오. 그리고 모두 다이아몬드를 얻은후 도망가시오. 만약 고리가 된 개똥벌레가 그길을 막는다면 그것을 파괴할 수 있는 아메바를 기다리시오.





SWORD OF KADASH (카다쉬의 칼)

당신의 주위에는 뜨겁게 타고 있는 페르시아의 사막이 펼쳐져 있다. 2일전 유목민인 당신의 안내자는 떠났다. Tabriz 시장에서 파는 천을 두른 낙타를 가지고 있다. 낙타의 등에 있는 물 물주머니를 감사하게 여기며 당신은 서쪽에서 돌아오는 여행을 생각하고 있다. 지중해에서 페르샤까지 낙타로 가기에는 4개월 정도가 걸릴거라고 생각된다. 행운이 있으리라는 희망은 완전히 무너졌다. 물을 마시면서 당신은 당신의 뼈가 사막에 묻히는데 얼마나 걸릴것인가를 생각해 본다. 그런데 갑자기 가까운 사막위에 구름이 나타났다. 먼지 속에서 사람들을 발견했다. 당신의 눈앞에 robes에 터번을 두르고 멋있는 말에 탄 30명의 남자들이 나타난 것이다. 남자들중 한 사람이 말에서 내려 당신쪽으로 걸어 온다. 당신을 도와 줄거라고 생각한 그의 손에는 칼이 쥐어져 있고 당신의 머리를 자를 준비를 하고 있었다. "잠깐!" 사막에 그의 목소리가 울린다. 당신은 겁에 질려 버렸다. "나는 이 녀석들의 수령이다."그가 말을 이었다.

"지금 사막에는 악당중에서도 가장 위험한 녀석들이 사막을 서성 거리고 있다. 너는 나의 포로다!"
"어서 내앞에 무릎을 꿇고 나같이 믿을만한 사람의 뒤를 따르는게 좋을 게다. 그렇지 않으면 죽는것은 시간 문제다."

당신은 재빨리 무릎을 꿇고 살려만 달라고 빌었다. 혹시 도움을 받을지도 모른다는 생각은 완전히 사라졌다. 이것은 결코 즐거운 여행은 아닌 것이다. "목숨을 살려 달라고? 물론 살려주지. 대신 너에게 일을 줄것이다. 건강한 신체. 고분고분 말을 잘 듣겠구먼 흐흐흐!"

"개새끼!" 당신은 화를 내려다 꾹참고 말았다. 그리고 할일이 무엇인가를 물었다. "이 북방에는 마법의 칼이 있다. 그것은 KADASH의 칼이다. 그것은 DRAGON의 요새인 지하묘지의 어느 장소에. 인도해 줄것이다. 그리고 사나운 짐승들이나 악마로 부터 너를 지켜 줄것이다." 당신은 그들에게 물기를 "왜 당신들은 그칼을 갖고 있지 않습니까?" 했더니 수령은 잔인하게 웃으면서 말했다. "요새에 몇 사람의 남자를 보냈지만 아무도 돌아오지 않았다. 그래서 미안하지만 우리들이 너를 보내는 거다. 하!하!하!하! "요새안에 들어가서 그칼을 가지고 나올용기가 있다면 문제는 없다." 이말에 악당들 사이에서는 키득키득 웃는 소리가 들려 나왔다. 하지만 당신은 칼을 가지고 목숨을 부지할 기회가 있다고 생각했다. 그래서 당신은 그 제의를 받아 들였다. 그리고 당신이 살아 돌아 왔을때 사례는 무엇인가 하고 물었다. "요새 안에는 산더미 만큼의 보물이 있다. 그 보물을 발견 한다면 우리모두가 그 보물을 가질 수 있다…반드시 살아돌아 온다면 말이지 …!! 이틀후 일행은 DRAGON 요새의 근처에 도착했다. 그곳은 거대하고 무언가 나쁜 예감이 드는 성이었다. 여행중 악당 한사람이 당신에게 KADASH의 칼은 커다란 양손검이고 일찌기 천하무적 이라는 텐플기사의 것이었다라는 말을 해 주었다. 그 칼은 마법을 지니고 있고 그 칼에 맞은 사람은 반드시 죽는다.
단검! 방패 그리고 몸뚱이 하나만으로 당신은 일을 완수하기 위해 출발한다.

1. SKELETON (해골)

시체와 같은 섬뜩한 외형을 가진 해골은 남들의 뼈를 자신의 혼으로 조정 할 수 있는데 주인공은 이것을 목격함으로써 기력을 잃게되며 그들의 몸은 깨지기 쉽고 막살나기 쉽기 때문에 훌륭한 용사는 못된다.

2. SCORPION (전갈)

당신이 여행중 사막을 통과할때 당신은 거대한 전갈과 우연히 마주치게 된다. 비록 전갈등이 바람에 날리

는 모래보다도 빠르지는 못하지만 사방이 막힌 위험한 장소에서 화살이 종종 당신을 피신시켜 줄것이다. 악당들의 이야기로는 평범한 전갈에서 무시무시한 용이 만들어 진다고 말한다. 이것이 사실인지는 모르지만 전갈이 당신을 해치려 할때 느린 행동때문에 충분히 잡을 수 있다.

3. Bat (박쥐)

당신이 성채의 탑으로 접근할 때 수많은 박쥐들이 돌아다니는 것을 볼 수 있다. 박쥐들이 사람의 피를 먹고살며 몸체는 작고 단정할 수 없는 형태 때문에 잡기가 어렵다고 악당들은 말했다.

4. SNAKE (뱀)

매력없는 소수의 짐승가운데 하나인 뱀은 성채에 살고 있다고 예상된다. 뱀들은 다른 괴물들이 남긴 찌꺼기를 먹고산다. 그러나 크고 독이있는 뱀들은 살아있는 먹이를 택한다.

5. GAZIK

애꾸눈의 늙은 악당이 당신에게 약간의 충고를 한다. "Gazik의 뿔위에 있는 채찍자욱이 그것이 지독함을 나타내줄 수 있는 증거다"라고 하지만 당신은 그걸 믿을 수 없었다.

6. LIWAM

Liwam은 작은 악마의 (gremlin) 형태로 생각된다. 과감성 있고 악으로 가득찬 그들은 뾰족한 어금니를 가지고 있다. 대개는 그들이 죽기전에 그들에게서 좋은 비타민 향내가 난다.

7. WRAITH (유령)

이 기묘한 생명체는 그들이 생길거라고 예상되는 곳에 마치 비행기처럼 날아서 나타난다. 그것들은 자신의 생각하는 만큼의 빠른 속도를 낼 수 있으며 죽으려고 하는 사람들의 꿈속에서도 나타나서 악몽을 꾸게한다.

8. IZNIK

Nakshi 라는 귀한 약을 마실때 생명체에 들어오는 것으로 알려져 있다. 그리고 항상 작살을 휴대하고 있으며 힘이 강하다. 하지만 밝은 곳에는 약한 단점도 있다.

9. CHOST

죽은 사람의 영혼은 그들의 죽은 곳에서 다시 나온다는 얘기가 있다. 그들이 말하는 이 영혼은 벽을 걸어 다닐 있다. 용의 성채속에서 모험가들은 불시에 죽음을 당할수 있다.

10. NAKSH

당신은 이 동물을 보기 흉하다고 말해도 틀린것은 아니다. 흉한 만큼은 잔인하다고는 볼 수 없지만 어떤 것이든 흐늘흐늘 해 질때까지 기운차게 패는것이 그의 특기다.

11. KAJAR

이것은 당신의 눈을 응시 하면서 최면술을 걸수도 있으며 한번 걸리면 당신은 시키는 대로 할 수 밖에 없을 것이다. 빠져 나올길은 공포를 참고 견디는것 뿐이다.

12. SPIDER

만약에 용이 전갈에게 마법을 걸수가 있다면 거대한 전갈 역시 무언가 만들수 있지는 않을까? 기이한 것은 바로 거미줄을 치는 것인데 이것을 피하는게 상책이다.

13. YARPUTZ

사람과 비슷한 형태의 미개인이다. 작은 키에도 불구하고 막혀진 사각안에서는 사나운 투사이다.

14. LICHE

죽은후에도 다시 소생하는 힘을 가지고 있다. 그것은 한밤중에 주로 활동한다. 그의 번개는 힘이 매우 강하며 상대와 맞설때 번개를 이용하여 끌어 들일 수 있다.

15. STIRGE

"공중의 흡혈귀"라고 알려져 있다. 나타날때는 박쥐와 비슷하지만 더욱 빠르고 치명적인 해를 입는다.

16. ORC

매우 흉하게 생겼으며 한가지 단점은 그에게 보이는 통로보다도 냄새나는 쪽의 통로를 이용 한다는 점이다. 싸움중에 목욕을 하는것은 자기 자신의 용맹을 손실한다고 믿는데 그것은 실제로 그렇지 않을 것이다.

17. MUKRA

Orc 보다는 크며 더 못생겼다. 이것은 Smash 라는 GAME을 하면서 논쟁하는 것을 좋아한다. GAME의 규칙은 대단히 간단하다. 두 경기자는 일단 마주보고 서서 큰 나무통으로 상대의 머리를 교대로 치는 것이다. 마지막에 서있는 사람이 승리를 인정받는다. 진사람은 깨어나게 되면 반드시 사과를 해야된다. 몸체에 비해서 매우 민첩하게 움직인다.

GAME의 시작방법

Apple Version

Disk의 〈Boot Side 1〉을 Booting 시킨다. Title과 함께 DEMO PROGRAM이 나온다. 만약 DEMO PROGRAM을 원하지 않으면 아무키나 누른다. 화면에 PROMPT가 나오고 2개의 선택 항목이 나온다.

1. Create a Character. (Character 생성)

당신은 MASTER에 있는 Character disk를 (Side 2)를 Copy 하지 않으면 안된다. Character가 깨진 경우나 주인공이 죽으면 다시 Copy를 해야된다. 난이도 선택은 (1은 가장쉽고 3이 가장 어렵다) 1～3 중 선택하시오. 드라이브의 숫자를 물으면 1이나 2를 누른다. 만약 드라이브가 1개면 여러번 디스크를 바꿔야 한다.

2. Enter the Fortress (요새에 들어감)

Character disk를 만들고 난다음 아무키나 누르고 B를 선택하여 (B.Enter the Fortress) GAME을 할 수 있다. 그전에 당신이 COPY한 Character disk를 넣어두라.

○ 주 의

처음 PROGRAM을 생성 하기전에 컴퓨터의 전원을 끄거나하면 디스켈에 손실을 입히는 수가 생긴다.

그러면 다시 Character disk를만들어 GAME을 하시오. GAME 중 빠져 나오고 싶으면 Control-Q를 누른다.

○ **Controls**

GAME은 Joystick Mode에서 부터 시작된다. 움직이고 싶은 방향으로 Joystiok을 움직이면 된다. 보턴 ϕ로 창을 던지고 보턴 1로 마법을 건다. 만약 Joystick이 없다면 Control-K를 누름으로서 Key-board로 GAME을 할수 있다. Ⓚ Key를 중심으로 8방향의 Key로 방향전환을 할 수 있다. 화살을 던질때는 SPACE-BAR를 누른다. 마법을 걸을때는 RETURN을 누른다. 다시 Joystick 상태로 올때는 control-J를 누른다. Joystick mode 나 Key-board mode 에서 쓰는 Key들

Sound	Control-S
Quit	Control-Q
Pause	Esc
Suicde	Control-D

Definitions (정의)

EXPERIENCE (경험)-이들 포인트는 전투에 있어서 승리하면 얻어진다. 그러면 보물이 손에 들어온다. 충분히 경험을 쌓으면 level이 올라간다.

○ ARMOUR CLASS (방어치)

공격등에서의 damage를 어느정도 부여할까를 계산하는데 사용된다.

○ WEAPON (무기)

당신이 사용하고 있는 무기를 나타낸다.

○ ARMOUR (갑옷)

당신이 입고 있는 갑옷을 나타낸다.

○ SHIELD (방패)

최종적으로 주은것이 횃불을 보여준다.

○ HIT POINTS (내구력)

어느정도 만큼의 damage에 견뎌내는가를 나타낸다.

○ LEVEL (레벨)

경험의 량에 따라 Level이 올라가며 높은 Level이 될수록 전투가 유리하다.

○ SPELL (마법)

얼마나 많은 마법을 알고 있는지를 나타낸다.

WEAPONS

○단검 (DAGGER)
짧고 무거운 칼을 달았다.
4개의 무기중에서 가장 약하다.
○성구봉 (Morningstar)
가시가 달린 철구와 가죽 손잡이를 쇠사슬로 연결할 것. 접근전에 유효. 단검보다 좋다.
○ AXE
나무 손잡이가 달려있는 죽음의 날을 가진 칼.
iznik의 무사중에서는 인기가 있는 무기로 Sword 다음으로 좋은무기다.
○ SWORD
전형적인 한손용의 전투칼. 지하 감옥에서의 전투에는 가장 좋은 무기
몇개인가의 무기에는 마법이 걸려있는 것이 있다. 이들에게는 +1, +2, +3, +4의 레벨이 있고 +4가 최고다. 마법의 무기는 기술적인 것을 필요로 하지 않아도 보다 강력한 무기로 만들어 준다.

○ ARMOUR (장갑, 갑옷)

○방패 (Shield)
이것은 넓은폭의 목제판으로 몬스타의 공격을 막는다.
○ Ring
방패이상으로 당신을 지켜주는 마법의 무기.
몇개의 것들은 마법이 걸려있고 보통보다도 강력한 공격에 견딜 수 있다. 이들에게는 +1, +2, +3이 있고 +3이 최고다.

○ Treasures (보물)

○ HEALER
마법의 상자안에 넣어져 있고 불러낼 수가 있다.
○ SYMBOL
이집트의 Ahnk와 같은 보석으로 만든 장식품
○ Key
보석으로 만들어져 있고 욕심나는 물건이다.
○ Scroll (두루마리)
마법의 비밀이 써 있는 두루마리다. 이것은 당신에게서 MONSTER가 도망갈때 보다쉽게 죽일 수있다. 두루마리를 주웠을때는 현재의 SPELL 숫자가 증가한다.
○ Chest (상자)
이것은 철과 놋쇠 끈으로 묶은 작은 나무상자이다. 안의 구조는 전투중에는 열 수 없지만 안에는 보석, 금, 초코렛 등이 들어있다.
○ Diamond Alarm (다이아몬드)
직접 DAMAGE를 줄 수 없다.
충고 : 당신이 발견한 것중 몇개는 저주를 받았다. 이것을 손에들면 Hit point 옆에 표시된다. 이것은 Holy Symbol이나 Scroll을 손에 넣을때 까지는 잡을 수 없다.

○ Genaral Information

물건을 집을때나 비밀문을 열면 때때로 Trap에 걸리는 수가 있다. 주의 하십시오! 때때로 벌칙은 나중에 보상받는것을 잃을 수 있읍니다. 물론 당신의 무기는 단검 또는 성구봉 (morning star), AXE, Sword인지도 모르지만 모든 전투는 화살을 (화면 위에서) 던지는 칠로 표현된다. 이것은 직접 monster (괴물)에 접촉하지 않고도 손실을 입힐수 있다. monster (괴물)에 직접 마주쳐서도 손실 (DAMAGE)을 입힐수 있지만 자신도 DAMAGE를 입을수 있다는걸 주의해야 한다.

주의 : 만일 당신이 쏜 화살에 당신이 맞는다면 DAMAGE를 입게 된다. 또한 당신의 무기가 ARMOUR보다도 높은 수치의 것이라면 당신은 내구력을 잃는다. 만일 반대라면 내구력 (Hit points)을 잃는 일은 없다. 당신이 새로운 무기나 ARMOUR를 주웠을때는 그것이 현재 갖고 있는 물건보다도 좋은지 어떤지는 교환해보면 알수있다. 설령 그 물건을 사용해 보지 않았다 하더라도 경험을 쌓을 수 있다.

만일 당신이 죽는다면 GAME의 내용에 따라서 당신은 자동적으로 부활된다. 보다 쉬운 Level에서는 그 횟수도 많다. 사망을 했을때 모든 경험치는 ϕ가 되고 ϕ에서 다시 START 할수 있다. 1 Level을 상승시키는데는 일정량의 경험치가 필요하다. 보다높은 Level의 GAME에서는 필요한 경험치가 높아진다.
지하에는 많은 비밀문이나 통로가 있다. 그것을 발견해야 한다.

THE BARD'S TALE
(방랑시인의 이야기)

COMMAND SUMMARY(요약)

시작하는 법 How to Start

1. 게임을 시작하기 전에 당신의 인물 디스크(Character disk)를 만들어 두어야 한다. 이 디스크에는 플레이의 진행상황 성공과 실패가 계속 기록된다. 완전히 준비가 된 모험가들의 집단인 *ATEAM이 들어있는 인물 디스크를 만드는 방법은 다음과 같다. DOS 3.3디스크를 이용하여 부트·디스크의 뒷면을 복사하면 인물 디스크가 된다.(유틸리티·메뉴의 "Make"커맨드에 대해 알고 싶으면 "유틸리티·메뉴" 란을 참조할 것).

2. 부트·디스크의 앞면을 다시 부트시킨다. 타이틀·스크린이 나타나면 언제든지 RETURN을 눌러 시작할 수 있다. 인물 디스크를 넣어라는 지시가 나오면 부트·디스크를 빼고 앞서만든 인물 디스크를 넣은후 아무키나 누른다. (소문자 키가 있는 컴퓨터의 경우 반드시 대문자 모드에 둔다.)

3. 유틸리티·메뉴에는 4가지 선택이 있다. 게임이 시작되는 Adventurer's Guild (모험가 조합)에 들어가려면 S (Start game)키를 누른다. 다른 3가지에 대해서는 "유틸리티·메뉴"항목을 참조할것.

4. 위에서 만든 인물 디스크에는 장비를 갖추고 준비가 되어 있는 모험가들이 이미 들어있다. 이들을 이용하려면 A (Add a character)키를 누른 뒤에 *ATEAM을 타이프하면 전체 대원이 로딩된다. 그러면 E (Exit)키로 Guild를 나가서 Skara Brae 마을로 들어갈 수 있다. 직접 인물을 만들거나 대원을 구성하는 방법·인물의 삭제 또는 순서를 재조정하는 방법에 대해서는 다른 항목들을 참조할것.

HINT : 최초의 동굴은 마을에서 술을 파는 유일한 곳인 술집안의 포도주 저장실이다. 그것은 Rakhir 거리에 있다.

안전과 죽음 Safety and Death

주의하라. Kobold·Werewolf·Orc들이 돌아다니는 거리는 위험하다. 특히 Skara Brae의 밤거리는 매우 위험하다. 초기의 대원들은 Guild에서 밤을 보내버리는 것도 결코 부끄러운 일은 아니다. Guild를 나설때는 언제든지 다음날 아침이 된다. *ATEAM 대원중 유능한 대원을 잃더라도 당황하지 말라. 먼저 인물 디스크에서 그를 삭제한다. (Guild안에서 디스크·메뉴의 Delete커맨드를 사용한다.) 그리고 유틸리티·메뉴의 Copy characters 커맨드를 이용하여 부트·디스크 뒷면에서 복사하든지, 가장 최근에 세이브시킨 인물 디스크에서 복사해 넣는다. 그리고 그를 대원에 추가한다.

이동 Moving about

I (또는 RETURN) - 전진.

J (또는 ←) - 왼쪽으로 돈다.

L (또는 →) - 오른쪽으로 돈다.

K (Kick a door open) - 문을 연다.

인물의 점검 Viewing Characters

상태를 점검해 보려는 인물의 번호(1～6)를 누른다. 보조·메뉴에서 :

E (Equip) : 장비를 가지게 한다. 장비번호(1～8)를 입력한다. 인물의 모든 장비를 내려 놓으려면 0을 누른다.

T (Trade) : 거래한다. 물건의 번호를 입력한다. 금을 거래하려면 G를 누른다. 그리고 물건을 주려는 인물의 번호를 타이프한다.

D (Drop) : 물건을 내려놓는다. 물건 번호를 입력한다.

P (Pool all gold) : 모든 대원의 금을 준다. 현재 점검하고 있는 대원에게 모아진다.

점검을 끝내려면 스페이스·바를 누른다.

드라이브가 2대일 경우

가끔 인물 디스크나 동굴 디스크(Dungeon disk)를 넣으라는 지시가 나온다. 인물 디스크를 2번 드라이브에, 동굴 디스크를 1번 드라이브에 두고 플레이하고 싶으면 처음 지시가 나왔을때 인물 디스크를 넣은 후에 2를 타이프해 준다. 그러면 디스크 교환없이 게임할 수 있다.

전투명령 Combat Commands

괴물들이 공격해오면 F(Fight)를 눌러 싸우거나, R(Run)을 눌러 도망한다. (원한다고 해서 언제든지 도망할 수 있는것은 아니다) 또는 언제든지 고의적으로 대원사이의 싸움을 벌이려면 P(Party attack)를누른다. 전투중에는 :

A(Attack): 괴물들 중에서 첫 두줄에 있는 것과 1대 1싸움을 한다. 앞줄 세사람만 가능하다.

D(Defend): 괴물들로부터의 피해를 입을 가능성이 줄어든다.

U(Use a magical item) : 마법장비를 사용한다. 인물은 먼저 장비를 갖추고 있어야 한다.

B(Bard's tune) :Bard의 6개 노래중 하나를 부른다. 한번의 전투에 한번만 가능하며 Bard만이 사용할 수 있다.

C(Cast a spell) : 마법을 던진다. 주문에 해당하는 코드를 입력한다. 마법 사용자만이 쓸 수 있다.

H(Hide in the shadows): 그늘에 숨는다. Rogue만이 이용한다. ←, → : 전투메시지의 스크롤 속도 조정.

기타 모험용 커맨드 Other Adventuring Commands

C(전투시가 아닐때) : 마법을 던지는 인물의 번호와 마법의 해당 코드를 입력한다.

P : 언제든지 대원사이의 싸움시작.

B : 탐험중에도 언제든지 노래할 수 있다. Bard만 가능.

E(go up a portal): 입구로 올라간다. Levitation 마법이 작용중이어야 한다. 동굴에서만 사용 가능.

D(go down a portal): 입구를 내려간다. 동굴에서만 사용.

? : 현재 대원이 있는 거리의 이름과 현재시간 확인.

N(New order): 대원의 순서변경. 화면의 지시에 따라 바꾸려는 대원들의 번호를 입력해 준다.

U(Use an item) : 물건을 사용한다. 횃불과 같은 몇가지 물건들은 이 커맨드로 동작시켜야 한다. 물건을 가진 인물의 번호를 입력해주고 리스트가 나타나면 물건을 가지게 한다. (해당 번호 입력). 어떤 물건들은 한번만 사용해도 다시 쓸 수 없게 된다.

V : 사운드의 on/off

ESC : 게임의 중지·재시작

대원 구성 및 새인물 만드는 방법 How to form parties & Create New Characters 인물 만들기 및 대원 구성은 Adventurer's Guild에서만 할 수 있다. Guild를 나가려면 E를 누른다. 다른 이용할 수 있는 커맨드를 보면 :

C(Check the roster) : 인물 디스크에 들어있는 인물들과 탐험대의 명부를 점검한다. 탐험대 이름에는 * 가 표시된다. 대원으로 참가하고 있는 인물들도 리스트 어딘가에 있다.

A(Add a character) : 탐험대를 로딩하거나 인물을 추가한다. (기존 대원의)인물이름이나 탐험대이름을 지시에 따라 입력한다. 탐험대 이름은 반드시 * 로 시작해야 한다. 한 탐험대에는 6명까지 들어가며 E(Exit)커맨드를 쓰려면 최소한 1명의 대원이 있어야 한다.

R(Remove a character) : 대원에서 인물을 삭제한다. 현재 그 인물의 모든 상태가 디스크에 옮겨진다.

N(New order) : 대원의 위치를 새로 정한다.

D(Disk options) : 추가로 디스크·옵션에 들어간다. 여기에서는 새로운 인물만들기·탐험대이름의 세이브·디스크에서 인물 삭제·게임의 중단을 할 수 있으며 이때 현재의 모든 인물

상태가 디스크에 세이브된다.

D를 누르고나면 다음의 디스크·옵션을 쓸 수 있다.

C(Create a new character) : 새 인물을 만든다. 종족과 계급을 정하고 인물 이름을 15자까지 입력해준다.(스페이스 포함 가능). RETURN을 누르면 이름이 정해진다. 디스크에는 30명까지의 인물을 수록할 수 있다.

S(Save a party name): 탐험대 이름을 세이브한다.
주의 : 이 명령은 인물자체를 세이브하지는 않는다. 당신이 타이프해주는 탐험대 이름밑에 현재 로딩되어 있는 인물의 명단만 세이브한다. 이 커맨드를 사용하면 프로그램이 자동으로 이름에 * 를 붙여 탐험대 이름으로 만든다. 탐험대를 다시 로딩시킬때는 반드시 먼저 * 를 타이프해 주어야 한다.

D(Delete a character): 인물 디스크에서 한 인물을 삭제한다.

L(Leave): 게임을 끝내고 현재의 모든 인물상태를 디스크에 기록한다.

E(Exit): 디스크·옵션 메뉴를 벗어나 Guild로 돌아간다.

유틸리티·메뉴 Utilities Menu

이 메뉴를 이용하려면 부팅시킨후 지시에 따라 인물 디스크를 넣고 메뉴가 나왔을때 다음과 같이 사용한다.

S(Start): 게임을 시작한다.

C(Copy characters) : 한 인물 디스크에서 다른 것으로 인물을 복사한다. 나오는 지시에 따른다. 복사해 옮기는 인물이 들어있는 디스크가 Source disk이며 복사해 옮겨지는 디스크가 target disk이다.

M(Make a new Character disk): 새 인물 디스크를 만든다. 새 인물 디스크로 사용할 디스크는 미리 DOS로 포매팅되어 있어야 한다. 이 명령은 디스크에 어떤 인물을 수록하지는 않는다. 다만 디스크를 새로운 게임에 사용할 준비를 해준다. 따라서 모든 것을 게임 시작시의 것과 같게한다.

T(Transfer): Wizardry의 인물 백업 디스크나 Ultima Ⅲ의 플레이어 디스크에서 인물 디스크로 인물을 옮긴다. Wizardry의 경우 W를 타이프 한후 Wizardy Ⅰ, Ⅱ의 경우에는 1을, Wizardry Ⅲ의 경우에는 2를 다시 타이프해 준다. Ultima Ⅲ의 경우에는 U를 타이프한다. 지시에 따라한다.

주의 : Wizardry나 Ultima Ⅲ 디스크의 인물 데이타는 바뀌지 않는다. 그러나 안전을 위해서 Transfer 커맨드 사용전에 프로텍터를 붙여두도록 한다.

* 메뉴얼에 대한 참고사항 Manual Addenda

Tips from the Underground (지하에서의 유의사항)에서

3번의 지능(Intelligence)과 마법점수(Spell Point)에 대한것은 게임이 많이 진행되어야 제대로 이루어진다. 마법 사용자의 지능이 높을수록 경험을 쌓음에 따라서 마법 점수의 증가속도가 빨라지는 것이다. 그러나 게임 초기의 마법 점수는 인물이 만들어질때 임의로주어진다.

2번에서 게임의 "세이브(save)"와 "중지(exit)" 라는 말을 쓴다. 이것은 커맨드가 아니라 보통의 동사로 쓰인 것이다. Adventurer's Guild의 디스크·메뉴에 있는 Save 커맨드는 한가지 기능만을 한다. 탐험대 이름밑에 현재 로딩되어있는 인물의 명단을 세이브하는 것이다. 한 인물의 현재 상태를 디스크에 기록하려면 Remove 명령을 써서 대원에서 삭제시킨다. 현재 로딩되어 있는 모든 인물을 디스크에 현재 상태대로 기록하고 싶으면 Adventurer's Guild의 메인·메뉴에서 Leave game 커맨드를 사용한다. Leave 커맨드 쓰지않고 그냥 컴퓨터의 전원을 끄면 현재 로딩되어 있는 인물이 가지고 있는 모든 금을 언제 얻어진 것인가에 관계없이 잃게된다.

THE MANUAL

환타지 롤·플레잉 게임에 대하여

The Bard's Tale은 환타지 롤·플레잉 게임이다. 미지의 세계의 이야기(Tales of the Unknown) 시리즈의 첫번째로서 Skara Brae라는 도시가 무대이다.

다른 환타지 롤·플레잉 게임과 같이 3가지 완수해야 할 목표가 있다.

그 방법은 당신손에 달려있다.

당신의 가장 중요한 목표는 게임속의 추적임무를 완수하는 것이다. 게임의 도시 Skara Brae는 Mangar라는 악한 마법사의 위협을 받고있다. 당신은 Mangar를 찾아내어 그의 악한 손아귀에서 이 평화스러운 도시를 놓아주도록 "설득(Persuade)"해야 한다.

그러나 Mangar는 여러겹의 장애물·미로·부하 악당들에 의해 보호되고 있다. 당신의 두번째 목표는 이런 장애들을 극복할 수 있도록 인물들을 발전시키는 것이다. 이 인물들은 당신의 분신이다. 그들은 당신의 지시에 따라 행동하지만, 게임이 진행되면서 마치 실제 인간들 처럼 변화한다. 그들은 마법·전투·도둑질 등등의 기술이 발전하고 재산과 보물들도 모아진다. 그리고 너무 일찍 죽는것을 걱정하기도 한다.

당신의 세번째 목표는 게임내의 모든 세계를 탐험하는 것이다. Skara Brae에는 수많은 사람들·수수께끼·특별한 장소들이 있다. 이들을 찾아내고 이 환상의 세계의 모양을 알아내는 것도 재미의 하나일것이다. 벽으로 쌓여있는 탑에는 어떻게 들어갈 수 있는가? 성안에는 무엇이 있는가? Skara Brae의 전설적인 지하묘지(catacomb)는 어디에 있는가?

이제 시작해보자. Skara Brae가 기다리고 있다.

전체요약 A Quick Overview

이 매뉴얼의 이용방법 How to Use This Manual

이 매뉴얼은 세부분으로 되어있다. 전체 요약은 초보자들에게는 게임 전체에 대한 빠른 이해를 도와주고 롤·플레잉게임에 익숙한 사람들은 빨리 시작할 수 있도록 해준다. 매뉴얼의 나머지 부분은 Bard's Tale의 다양한 구성내용에 대한 참고사항들이다. 여기에는 인물의 창조·발전, 여러 장소들과 지도그리기, 전투·마법시스템이 포함된다. 또한 모든 마법의 주문 목록과 설명, 처음부터 이용가능한 물건들에 대한 것도 있다. 끝으로, 매뉴얼 이곳 저곳에 여러가지 힌트와 단서들이 있다.

1. Command Summary (명령요약)

앞의 Command Summary는 키보드명령, 디스크·유틸리티, 시작에 필요한 단계적 지시들을 리스트해 놓은 것이다. 경험많은 사람은 여기에 꼭 필요한 것이 모두 들어있다. 나머지 내용은 이 매뉴얼에 있다.

2. Adventurer's Guild (모험가 조합)

언제나 시작하는 곳이다. 대원을 조직하고, 인물을 만들며, 인물을 디스크에 세이브하는 것은 여기에서만 가능하다.

3. 이미 만들어진 탐험대의 이용 Use the Pre-Built Party

편의를 위해서 처음 Guild에 들어갔을때 이미 구성되어 기다리고 있는 탐험대가 있다. 이 탐험대는 * A Team이라고 부른다. 그들은 초기상태에서 인물들이 가질 수 있는 무기와 갑옷을 갖추고 있다.

4. 도시 지도의 이용 Use City Map

Skara Brae의 지도가 있으며, 이것이 필요할 것이다. 여기에 있는 것은:

- 벽으로 둘러싸인 2개의 탑(그속에 무엇이 있을까?)
- 수호신 조각상(Guardian Statue)에 의해 지켜지고 있는 성.
- 치료를 해주는 사원(Temple)·무기를 더 구입할 수 있는 장비상점(Equipment Shop)·마실것과 소문을 들을수 있는 술집(Tavern)·마법 에너지를 더 얻을 수 있는 로스코의 집(Roscoe's)
- 레벨을 높여주고 마법을 가르쳐주는 Review Board (심사회)는 직접 찾아내야 할 것이다.

동굴과 미로의 지도를 그려두는 것이 좋다. 미로에 들어가는 방법도 직접 찾아내어야 한다. 단서 : 16개 미로는 모두 22×22칸으로 되어있다. 화면 위쪽이 북쪽, 오른쪽이 동쪽이다. 모든 칸을 다가보라. 특별한 것들이 많이있다.

5. 전투 Combat

앞의 3인물과 괴물중 앞의 2줄만이 1대1전투에서 공격할 수 있다. 대원들 사이에 전투를 하는 Party Attack, 음악을 연주하여 마법을 쓰는 Bard Song, 전투를 피하는 Hide in Shadows등의 새로운 전투 명령이있다.

6. 마법 Magic

마법 사용자는 4가지 계급이 있어 각각 독특한 마법능력을 가진다.

Conjurer는 물건들을 만들고 모험가들을 치료한다.

Magician은 보통 물건들에 마법을 넣어준다.

Sorcerer는 환상을 만들고 지식을 높여준다.

Mizard는 초자연적인 존재들을 불러내어 조종할 수 있

다.

Sorcerer와 Wizard계급은 1레벨의 모험가는 쓸 수 없다. 이 계급으로 만들려면 3레벨의 마법을 가진 마법사용자의 계급을 바꾸어야 한다. 이때 Sorcerer가 되려면 1가지, Wizard가 되려면 2가지 다른 마법에서 3레벨에 도달해 있어야 한다. 계급 변경은 Review Board내에서 이루어진다. 4가지의 각 마법 계급에서, 모든 마법 주문을 7레벨까지 성공적으로 배운 마법사용자는 가장 강력한 인물의 하나인 Archmage가 된다. 마법 사용자가 한번 계급을 바꾸면 되돌아가지 못한다.

마법사용자가 다음 레벨의 주문을 배울수 있는 능력은 경험레벨에 의해 정해지지만, 새로운 마법을 습득하려면 금이 필요하다.

마법을 사용하면 주문에 따라 각각 다른 양의 마법 점수를 소모한다. 마법 점수는 마법 사용자가 낮에 도시안에 있을때는 자동적으로 재생되며, 로스코의 에너지 상점(Roscoe's Energy Emporium)이나 동굴의 특수한 "Regen"구역에서도 재생된다.

7. 방랑시인 The Bard

Bard는 음악을 연주함으로써 마법을 쓸수 있다. 물론 악기가 필요하다. 전투중·탐험중에 연주할 수 있는데 각각 효과가 다르다. 한번에 1곡만 가능하며 각 경험레벨마다 1번씩만 쓸수 있다. 사용하고나면 가까운 술집에서 마실것이 필요하다.

자신의 음악을 들을수도 있고 그렇지 않을수도 있다. 그런데, Bard는 전투원으로서도 나쁘지 않다.

8. 시간 Time

시간은 멈출수 없다. 키 조작이 없어도 시간은 흐르며 밤낮도 계속 바뀐다.

야간은 특히 위험하다. 악한 괴물들이 당신같은 사람을 노리고 밤에 도시의 거리들을 휩쓸고 다닌다. 게다가 마법 점수는 낮에만 재생되므로 밤에는 더 빨리 소모된다.

경험많은 사람이라면 이상의 내용만 알아도 시작할 수 있다. 다만, Rakhir거리의 술집은 포도주를 파는 유일한 곳이다. 그리고 그 포도주는 정말 맛이 좋다. Bard의 목을 축이기 위해 들르는 것이 좋다. 행운을 빈다.

인물 Characters

종족(Races)

Bard's Tale의 세계에는 Human(인간)만이 있는것은 아니다. 다른 종족들은 마법이 더 세며, 더 강하고 영리하다. 환타지 롤·플레잉게임의 또 하나의 재미는 각각 다른 종족들에 대한 것을 알아내어 이것에 따라 대원을 구성하는 것이다. 종족들과 그 특징을 보면:

Human(인간) : 더 강해질수 있는 가능성은 있지만, 바로 우리자신과 같은 인물이다.

Elf (요정) : 톨킨(Tolkien)요정을 본뜬 것으로 체격이 날씬하고 대개는 인간보다크며 마법 능력이 매우크다.

Dwarf(난장이) : 작고 뚱뚱하며, 굉장히 강하고 건강하지만 지능이 높지 못하다.(따라서우수한 전투원이 될 수 있다)

Hobbit : Dwarf보다 약간 작지만 날쌔고 솜씨가 좋다. Rogue에 아주 적합하다.

Half-Elf(반요정) : 이 혼혈종족은 대개 Elf처럼 금발에 흰 살결을 가지고 있으며, 체격과 힘은 인간과 같다.

Half-Orc(반괴물) : Orc는 크고 도깨비 같은 괴물로서 가끔 악한 마법사의 부하도 된다. 반인간이 된 Half-Orc는 조상들처럼 악하지는 않지만 이들에게 덤비지는 않는것이 좋다.

Gnome(도깨비) : 모양은 Dwarf와 비슷하지만 털이적고 성질이 급하다. 대체로 마법능력이 더 강하다.

인물의 계급(Character Classes)

인물들은 각각의 '계급(Class)'이나 직업(Profession)을 가진다. 각각의 장점이 있어서 어떤 것이 가장 좋다는 것은 없다. 성공하려면 각 인물의 팀·워크가 필요하다. 계급 결정은 인물 창조의 가장 중요한 부분이다. 계급은 10가지 있으나 새로 만드는 인물에는 8가지만 쓸수있다. 각 계급의 능력과 제한점은 다음과 같다.

Warrior(무사) : 기본적인 전투원 타입인 Warrior는 모든 무기를 쓸 수 있다. 경험이 4레벨씩 올라갈때마다 첫번째 Warrior는 전투시에 추가로 공격능력을 얻게된다.

Paladin(전사) : Paladin은 모든 악과 손을 끊고 언제 어디서든지 명예와 순결을 지키기로 서약한 전투원이다. 대부분의 무기를 사용하며 다른 전투원들은 쏠 수 없는 몇가지 무기도 사용한다. 레벨이 높아지면 동시에 여러번 공격할 수 있다. 악한 마법에도 저항력이 매우 강하게 증가된다.

Rogue(부랑자) : 중간 정도의 전투력을 가진 직업적인 도둑으로 그늘속에 숨거나 함정을 찾아내서 해체시킬 수 있다. Rogue가 없으면 탐험대는 물건들에 대해서 큰 값을 치러야 할 것이다.

Bard(방랑시인) : 방랑하는 음유시인이다. 별로 알려지지 않은 술집에서 맥주잔을 들고있는 그를 만날수 있을 것이다.

Bard는 전에 Warrior였기 때문에 대부분의 Warrior무기를 사용할 수 있다. 그러나 이제는 음악을 더 좋아하며 다른 사람들에게 거의 마법에 가까운 효력을 가진 노래들을 연주한다. Bard는 Warrior처럼 전투에서 추가로 공격할 수 있는 장점은 없으나, 마법이 매우 독특하다. 따라서 그가 없이 Skara Brae에서 살아남기는 거의 불가능하다.

Bard는 6곡을 연주할 수 있지만 반드시 악기가 있어야한다. 대원들이 탐험하고 도중에 연주되는 노래는 시간이 길고 전투가 끝난뒤에도 계속되지만 다른 노래는 전투중에 연주된다. 전투중에 연주되는 노래는 짧고 각각 다른 마법 효과를 가진다. 짧은 전투용 노래는 오래가지 못하며 1회의 전투에만 유효하다.

한번에 한 사람의 Bard만이 연주할 수 있다. 다른 곡이 연주되고 있을때 딴 곡을 다시 연주하면(같은 Bard, 또는 다른 Bard에 의해서), 앞의 것은 끝이난다. Bard는 자기의 경험 레벨 숫자 만큼의 곡을 목이 마를때까지 연주할 수 있다. 그리고는 목소리를 되살리기 위해 술집으로 목을 축이러 들어간다. 어려운 일이지만 누군가는 해야 한다.

Bard의 노래는 동굴의 어려움에 따라 달라진다. 어려운 지경이 되면 Bard는 마시기 시작한다.

Hunter(사냥꾼) : 암살자이며, 살인 청부업자이다. Hunter는 대부분의 무기를 사용할 수 있고 전투시에 치명적인 공격을 가할 수 있다. (그 능력은 경험이 많을수록 강하며, 머리나 다른 급소를 공격하여 적을 바로 죽게한다)솜씨가 좋다.

Monk(수도사) : 무술가로서, 무기·갑옷없이 싸울수 있도록 훈련되어, 인간보다는 싸우는 기계에 가깝다. Monk도 무기와 갑옷을 사용할 수 있지만 특히 높은 레벨에서는 없는것이 더 잘 싸울때도 있다.

Conjurer : 마법을 쓰는 4가지 계급중 하나로, 물리적인 만들기와 실제 존재하는 것들이 나타나게 하는 데에 관여한다. (예 : 불, 빛, 치료)

Magician : 또 다른 마법 사용자로, 물리적인 대상에 어떤 영향을 미치는 일을한다. (칼에 마력을 주거나, 갑옷을 더 강하게 하고, 동굴벽을 사라지게 하는 일 등)

Sorcerer : 환상을 만들어내고 조작하는 마법사용자이다. 강력한 마법 능력때문에 새로 만들어지는 인물에는 쓸 수 없는 계급이다.

Wizard : 여러가지 초자연적인 것들을 불러내고 결합시키는 일을 하는 마법 사용자이다. 이것들은 인간에게 우호적이 아니어서 조종하려면 매우 위험하다. 새로 만들어지는 인물은 Wizard계급이 될 수 없다.

인물의 특성(Character Attributes)

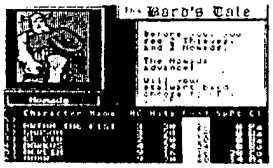
각 인물은 육체적·정신적 능력을 표시하는 5개의 기본 특성을 가진다. 인물을 만들때 각 특성은 1~18까지 임의로 주어진다. 숫자가 클수록 능력이 높다.

Strength(힘 : "ST"로 표시) : 육체적인 힘으로서, 1대1 전투에서 적에게 어느정도의 피해를 주는가에 영향을 미친다. 전투원은 이것이 강하도록 만들어야 한다.

Intelligence(지능 : "IQ") : 정신적인 힘으로서, 지

능이 높아지면 마법 점수에 보너스가 주어진다.

Dexterity(솜씨 : "DX") : 나이와 성숙도를 나타낸다. 높을수록 전투시에 잘 맞지 않으며 첫 공격을 명중시키는 능력이 좋아진다.



Constitution(건강 : "CN") : 건강상태이다. 높을수록 죽이려면 더 큰 피해를 입혀야 한다. 이것은 인물의 수명인 "명중점수"에 의해 영향을 받는다.

Luck(행운 : "LK") : 불확실한 특성으로, 게임에 여러가지 보이지 않는 영향을 준다. 예를들어 운이 좋은 인물은 악한 마법에 저항이 잘 되며 함정도 잘 피한다.

다른 인물의 상태표시(Other Character Statistics)

방어급수(Armor Class : "AC") : 물리적인 공격으로 어느정도 보호되고 있는지 나타내어준다. 거의 보호되지 못한 Dexterity가 낮고 갑옷도 없는 인물은 급수가 10에서 시작하여 갑옷·마법·기타 방법에 의해 방어가 증가되면서 급수는 -10까지("LO"라고 한다)내려간다.

명중점수(Hit Point : "HITS") : 인물이 어느 정도까지 피해를 견딜 수 있는지 표시한다. "Hits"수치는 현재 상태가 아니라 가장 건강할때를 기준으로 한다.

상태(Condition : " COND ") : 현재의 명중 점수를 나타낸다. 예를들어 명중점수 10을 가진인물이 7에 해당하는 상처를 입으면 Condition은 3으로 내려간다. 다시 명중점수 3 이상의 상처를 입으면 죽게된다. 완전히 치료되면 다시 10으로 돌아간다. Condition이 바뀌어도 Hit Point는 10을 유지한다)

마법점수(Spell Ponts : "SP PT") : 현재의 마법점수이다. 마법을 사용하면 소모된다. 마법점수 20을 가진 Conjurer가 마법점수 2에 상당하는 Mage Flame 마법을 쓰면 마법점수는 18이 된다. 인물이 가질수 있는 최대 마법점수는 인물점검(view character) 시에 표시된다.

경험점수(Experience Points) : 경험에 의해 얻어지는 능력으로, 높을수록 좋은 인물이다. 전투에 이기면 전투의 어려운 정도와 살아남은 인물의 숫에 따라 경험점수를 얻는다. 그 숫자는 전투가 끝날때마다 표시된다. 인물의 현재 총 경험점수는 점검 모드에서 표시된다.

금(Gold) : 금은 이나라의 화폐이다. 인물들은 살아남는데, 필요한 무기와 갑옷을 간신히 살수 있는 정도의 금을 가지고 시작한다. 더 좋은 장비를 살수 있도록 부자가 되려면 두가지 방법이 있다. 전투에서 쳐부순 괴물들에게서 금을 뺏든가 동굴에서 찾은 물건들을 판다. 첫번째 방법이 더 재미있다.

레벨(Level : "LV 1") : 레벨은 인물의 계급내에서 어느정도 발전하였는가를 표시해준다. 1레벨은 초보자이며 마법사용자 계급에서 대가(Master)가 되려면 13레벨이 되어야 한다.

Review Board는 경험점수에 따라 인물의 레벨을 높여주지만, 인물이 직접 요청해야만 한다. 레벨이 높아지면 특성·명중점수·마법점수와 다른 능력들이 높아지기 때문에 아주 중요하다.

마법레벨(예 : "MAGI 1") : 4개의 마법사용 계급에 있어서, 인물이 쓸 수 있는 최고의 마법들을 보여준다. 각각의 계급에는 7개의 마법이 있다. 새로운 마법들을 익히려면(하나의 "마법레벨")경험 레벨을 2단계 높여야 한다.(주의 : 마법레벨과 경험레벨은 다르다). 4가지 마법계급에 있어서 마법사용자는 다음과 같이 발전한다.

경험레벨 1 2 3 5 7 9 11 13 14이상
마법레벨 1 1 2 3 4 5 6 7 7(최대)

계급을 Sorcerer로 바꾸려면 먼저 마법레

벨을 최소한 한가지의 마법에 대해 3레벨 이상으로 올려야 한다. Wizard로 바꾸려면 두가지 다른 마법에 있어서 3레벨 이상에 있어야 한다.

물건들(Items) : 물건들은 10가지 종류가 있다. 무기(Weapons)·방패(Shields)·갑옷(Armor)·투구(Helm)·장갑(Gloves)·악기(Musicalinstruments)·조각상(figurines)·반지(rings)·지팡이(wands)와 기타물건들(miscellaneous)이 있다. 각 종류중 한가지 물건만 한번에 장비하여 쓸 수 있다. 예를들어 두개의 다른 방패를 가지고 있을경우, 둘다 가지고 다닐수는 있지만 인물을 보호하기위해 사용할때는 한가지만 쓸 수 있다.

어떤 물건은 정해진 인물만 쓸수있다. 예를들어, 악기는 Bard만 쓸수있다. 인물이 사용한 적이 없는 물건은 점검 모드나 장비 상점에서 소지품을 점검할 때 θ로 표시된다. 장비하고 있는 물건은 . 로 표시된다. 한 인물은 8개의 다른 물건들을 가지고 다닐수 있다.

인물 만드는 법(How To Create a Character)

1. Adventurer's Guild에 있을때, 종족을 정한다.

2. 인물의 특성은 기본값(gene)과 행운(luck)을 합하여 표시된다. 각각의 종족에는 각 특성에 가능한 최소값(gene이라고 한다)이 있다. 컴퓨터는 각 특성에 대하여 임의의 숫자("luck"라고 한다)를 더해준다.

3. 그 결과에 만족하면 인물의 계급을 정하고 이름을 써준다. 결과에 불만이면 다시 시도한다. ("reroll the dice")

4. 인물의 이름을 정하면 디스크에 세이브되고, 모험에 나설 준비가 된다.

장소들 Places

도시지도(The City Map)

Skara Brae의 지도가 있다. 완전히 막혀있는 중요한 곳이 몇군데 있다.

성에는 잠긴 문에 의해 지켜지고 있는 두개의 탑이 있다. 들어가는 길은 분명히 있을것이다. 그렇게 생각되지 않는가?

Skara Brae의 지도를 활용하라. 길을 잃었을때는 "?"키를 누르면 현재 위치와 시간을 가르쳐준다.

표시가 없는 건물들(Unmarked Buildings)

Skara Brae의 대부분 건물들은 표시가 없다. 그러나 그중에는 Skara Brae에 숨어들어온 악당들이 살고 있는 곳도 있다. 따라서 문들을 차서 열고 그들을 찾아라. 싸우는 것이좋다. 그것이 Mangar에 도전할 만큼 경험을 쌓는 유일한 방법이다. 문을 차서 열고 뛰어들었으나 아무것도 없어서 실망할수도 있다. 건물을 나와 거리로 나올때는 건물은 뒤쪽에 있고 거리 건너편의 건물이나 표지를 마주보게 된다.

모험가 조합(Adventurer s Guild)

Guild는 모험가들이 탐험대에 들어가기를 기다리는 집합소이다. 여기에서 대원들을 조직하고 모든 모험이 시작된다.

가스의 장비상점(Garth s Equipment Shop)

Garth는 거의 잊혀진 과거의 영웅으로 지금은 은퇴하여 미래의 영웅들을 위한 보급업무를 하고 있다. Garth의 상점에서는 무기·갑옷을 살수있고, 물건들을 팔수도 있으며, 물건을 확인하고, 값이 비싼 물건을 사기위해 대원들의 금을 한데에 모을수 있다. 도시의 대장장이들과 거래를 하고 있기 때문에 Garth는 기본적인 갑옷과 보급품들을 완전히 갖추고 있다. 그러나 미로에서 발견된 특수한 물건들은 Garth가 사들이면 목록에 있으나 일단 팔고나면 다시 없어진다.

가끔 전투에서 무엇인지 알수 없는 물건들을 얻게된다. 이것은 그 종류는 알수 있으나(예 : Shield, Ring), 정확하게 무엇인지는 알수없다. (예 : Dragon shield, Ring of Power), Garth는 정해진 값을 받고 무엇인지 알려준다.

Review Board(조사 위원회)

이것은 10개의 모든 계급의 최고 대표자들의 모임

이다. 당신의 직접 요청에 따라서 Board는 인물이 레벨을 높이는데 필요한 충분한 경험을 쌓았는지 판정한다. Board는 자격이 있는 마법 사용자에게 새로운 마법을 가르쳐주기도 하는데, 새 마법을 익히는데는 부담이 크고 수수료를 내야한다. Review Board의 위치는 직접 찾아내어야 하며, 밤에는 문을 닫는다.

술집(Tavern)

술집은 Bard가 소문(gossip)을 듣고 몸을 회복시키는데 가장 좋은 곳이다. 자기 이름을 딴 술집도 있다. 그러나 그는 주의깊게 지켜보아야 한다. Bard는 바텐더에게 팁을 너무 많이 주는 경향이 있기 때문이다.

동굴탐험(Dungeon Delving)

"Dungeon"이라는 것은 지도작성·전투·수수께끼 풀이가 필요한 곳으로, 모든 실내의 미로를 말한다. 탑에서 지하묘지까지의 여러가지 형태가 있으며, 여러개의 층이있다. 계단·문·장거리 이동방법에 의해 아래위로 층을 옮길수 있다. 계단들은 멀리서는 보이지 않는다. 그러나 일단 그위에 서면 올라갈 것인지 내려갈 것인지 묻는다.

문(Portal)은 마루·천정의 구멍으로 멀리서도 볼 수 있다. 문은 그곳에 도달하는 것만으로는 지나갈수 없으며, 먼저 인물에게 명령을 내려주어야 한다. 문에서 아래로 점프하면, 떨어질때 상처를 입으므로 공중에 뜨는 마법을 써야한다. 문을 통해서 위로 올라가는 유일한 방법은 공중에 뜨는 것(Levitation)이다. 동굴 입구의 위치는 비밀이지만, Skara Brae에서는 많은 힌트가 있다.

로스코의 에너지 상점(Roscoe's Energy Emporium)

마법 점수가 빨리 회복되지 않으면 Roscoe를 찾아가라. 그러나 상당한 돈을 준비해야 한다.

사원(Temple)

사원은 죽은자를 부활시키고 상처를 치료해주는 신성한 곳이다. 실제로 이곳은 쇠약해졌거나 돌로 변한 인물을 치료할 수 있는 유일한 곳이다. 부활한 인물은 죽기전에 가졌던 물건·금·경험점수를 모두 회복하지만, 명중점수는 단 1밖에 주어지지 않는다. 그러나 부활에는 엄청나게 큰 댓가가 필요하다.

지하의 장소들에 대한 조언

1. 첫 3개의 동굴은 Sewer(하수도)·Catacomb(지하묘지)·성(Castle)이어야 한다. (순서대로). 갈수록 어렵다. 레벨 9이상이 안되었으면 지하묘지에는 들어가지 말라.

2. 미로내의 모든곳을 탐험하고 지도를 그려라. 힌트를 주는 "마법의 입(Magic Mouth)"들이 있다. 같은 종류의 1개의 마법물건과 마법 재생 지역들이 있다. 지도를 잘 그리면 비밀문·비밀방을 찾아낼수 있을 것이다.

3. 함정을 피하라. 레벨이 높은 Rogue들은 상자를 잘 열지만, "Trapzap"마법의 효과는 완전하지는 않다. TRZP는 함정이 더 강한 마법에 의해 지켜지지 않을 때에만 대원들에게 피해를 주지않게 된다. 실제로, 어떤 함정에든지 TRZP마법을 쓸수있다. 가스구름(Gas Cloud)함정은 용감하지만 경솔한 모험가들을 여러명 죽게 하였다. 함정을 건드렸는데도 아무일이 [illegible]이 없었다면 운이 좋았다. 죽을수도 있었기 때문이다.

4. 새로운 동굴에 들어가기 전에 대원들은 완전히 회복되어야 한다.

5. 미로내에서 위치를 찾고 있을때에는, 다음 층은 성이나 탑을 올라가거나 동굴을 내려간다는 것을 명심하라.

마법시스템 Magic System

마법은 힘이다. Bard's Tale에서의 성공과 실패를 좌우한다.

그러나 마법은 절대로 쉬운것이 아니기 때문에 마법을 사용하는 것이 항상 필요하거나 현명한 것은 아니다. 마법이 듣지않는 장소도 있고, 마법에 저항력이 큰 괴물들도 있다. 때때로 직접 몸으로 부딪쳐 싸워야만 할 때도 있다. 마법무효지역에 들어가면 Light를 제외한 모든 지속마법을 쓸수없다.

지속마법이란 유효시간이 긴 마법을 말한다. Light, 함정탐색, 비밀문 탐색, 마법의 갑옷이 예이다. 대부분의 지속마법은 가운데가 빈 띠모양의 표시가 화면에 나타나서 효력이 지속되고 있음을 나타내 준다.

모든 마법은 점수를 소모한다. 즉 모든 마법은 그것을 사용하는 마법사의 내부에너지를 소모하게 된다. 이 에너지는 햇빛아래에서는 자동으로 회복되며, 로스코의 에너지 상점이나 특수한 재생지역에서도 회복시킬 수 있다.

마법의 물건들은 동굴에 숨겨져 있고, 괴물들이 가지고 다닌다. 마법 갑옷은 방어능력이 매우 좋다. 다른 마법 물건들은 특수한 에너지를 방출한다. 마법의 열쇠와 부적(Talisman)들은 게임의 어느 중요한 부분에서 필요하다. 가장 강력한 마법의 물건들은 가장 어려운 동굴속에 숨겨져 있거나, 강한 괴물들이 지키고 있다. 하나를 얻으면 큰 도움이 될것이다. 그것들은 가장 악한 적들을 이기는 열쇠가 될 수 있다.

마법을 쓰려면 마법의 이름의 약자로 된 4자를 타이프해야 한다. 마법의 목록과 약자, 소모되는 점수는 뒤에 설명된다.

모든 마법 사용자는 레벨 1의 마법을 가지고 게임을 시작한다. 마법 사용자는 한번에 한개씩이 아니라 한 레벨이 올라갈때마다 그 레벨의 마법 모두를 쓸수 있게된다. Skara Brae에서는 이처럼 대량생산을 좋아한다. 네가지 마법을 설명해보면 다음과 같다.

Conjurer의 마법

Conjurer의 마법은 마력의 전달을 통해서 어떤 물건이나 효력을 즉시 만들어내는 것이다. 이 마법은 강력하지만 효력에 제한점이 있다. 사용하는데 있어서 큰 에너지가 필요하면서 중간정도의 효력만 발휘하기 때문이다.

Conjurer는 새로운 효력을 내기 위해서 눈에 보이는 물체가 아닌것들을 비틀어 버릴수도 있다. 즉 몸을 다른 곳으로 원거리이동시키기 위해서 시간과 공간을 비틀어 버릴수 있다.

Magician의 마법

일반적인 물체에 마법의 효력을 주는 것이다. 그 물건이 마법의 물건이 되지는 않으나 마법이 지속되는 동안 위력을 발휘한다(대개 전투하는 동안).

이 마법의 요점은 물건의 힘을 증가시키고, 새로운 힘을 주거나, 완전히 다른 것으로 형태를 바꾸는 것이다.

예 : 더 큰 피해를 주는 칼로 만든다. 동굴벽을 마법의 빛으로 빛나게 한다. 벽이 1번 움직이는 동안 완전히 없어지게 한다.

Sorcerer의 마법

이 마법은 다른 말로하면 "보는것이 믿는것이다"라고 할 수 있다. 물리적인 현상에는 관여하지 않으며, 환상을 만들어 내거나 더 뛰어난 판단력을 가지게 해준다.

환상은 마법사가 만든 영상으로 쳐다보는 사람의 눈에 비쳐지면 신경을 무디게 만들어 다른 감각은 마비된다. 이 환상을 사실로 믿게되면 상처를 입거나 죽게된다. 또한 Sorcerer는 자기의 마력으로 숨겨진 특수한 것들을 찾을 수 있다.

Wizard의 마법

초자연적인 존재들을 불러내어 조종하는 것이다. 다른 세 마법사 계급보다 마법의 수는 적으나 가장 강력하다.

이 존재들은 다른 차원에서 불러내어 진다. 이 곳은 Negative 차원이라고 한다. 그들은 대원들 속에 특수한 자리(slot)에 참가한다. 또한 파괴될때까지 싸운다. Wizard는 또한 정상의 괴물들에게 함정을 걸고 조종할수도 있다. 최소한 3레벨 이상의 마법을 습득한 마법사는 · 언제든지 다른 마법사 계급으로 바꿀수 있다. 따라서 레벨 5의 Conjurer는 레벨 1의 Magician이 될 수 있다. 경험점수는 0으로 되지만, 다른 특성 · 명중 점수 · 마법 점수 · 다른 Conjurer의 더 높은 마법은 배울수 없다. 마법사가 일단 마법을 떠나면 되돌아갈수 없다.

마법사의 두번째 계급은 Conjurer, Sorcerer가 될 수 있다. 마법사의 세번째 계급은 네가지 모두가 될수 있다. 네가지 계급 모두에서 7레벨의 마법을 모두 습득한 마법사는 세계제일의 마법사인 Archmage가 된다.

각 마법사들의 마법

마법 설명의 양식은 다음과 같이 배치된다.

마법의 이름(약자/소모점수/도달거리/지속시간)
: 내용설명

도달거리(Range)에 사용되는 용어

View : 눈에 보이는 범위에 유효함

1 Foe : 몇명이 있는가에 관계없이 하나의 괴물에만 유효.

All Foes : 마주보는 모든 괴물에 유효.

Group : 네 괴물 그룹중 하나에게 유효.

Self : 마법을 쓰는 사람에게만 유효.

30' : 정면으로 3칸까지 유효.

Char : 6명의 대원이나 Special중 하나에 유효.

Party : 대원 · Special 모두에게 유효.

Special : " S "위치에만 유효 : 불러낸 존재는 다음 전투에 참가한다.

지속시간(Duration)에 사용되는 용어

Combat : 괴물 모두 또는 대원 모두가 죽거나, 대원들이 도망할때까지 유효.

Short : 몇분간만 지속

Medium : 약간 길게 지속

Long : Short보다 2배길게 지속

Indef : 대원들이 Guild나 마법 무효지대에 들어갈때까지 지속

1. Conjurer의 마법

레벨 1

MAGE FLAME(MAFL／2／View／Medium) : 작고 움직이는 "횃불"이 나타나서 여행하는 동안 마법사 위에 떠 있는다.

ARC FIRE(ARFI／3／1 Foe／…) : 마법사의 손가락에서 파란 불꽃이 나와서, 지정한 적에게 1～4의 명중피해를 주는데, 마법사의 레벨에 따라 정해진다.

SORCERER SHIELD(SOSH／3／Self／Combat) : 보이지 않는 마법의 방패가 마법사를 지켜주어서, 여러번의 공격을 막는다.

TRAP ZAP(TRZP／2／30'／…) : 30피트내의 어떤 함정도 해체시킨다. 단 대원들이 향하고 있는 방향에만 작용한다. 상자에 있는 함정도 해체시킨다.

레벨 2

FREEZE FOES(FRFO／3／Group／Combat) : 적을 마력으로 묶어서 움직이는 속도를 늦추므로 명중시키기 쉬워진다.

KIEL'S MAGIC COMPASS(MACO／3／…／Medium) : 마법사위에 마법의 빛이 반짝이는 나침반이 나타나서 가는 방향을 알려준다.

BATTLESKILL(BASK／4／Char／Combat) : 대원의 무기사용능력을 향상시켜서, 공격의 정확도와 효력이 높아진다.

WORD OF HEALING(WOHL／4／Char／…) : 한번에 한명의 대원의 약한 상처를 치료할 수 있다. 2～8점의 피해를 치료한다.

레벨 3

ARCYNE'S MAGESTAR(MAST／5／Group／…) : 적들앞에 밝은 화염이 나타나서, 다음 전투에서는 꼼짝 못하게 하여 공격이 빗나가게 만든다.

LESSER REVELATION(LERE／5／View／Long) : MAGE FLAME이 향상된 것이며 비밀의 문도 가르쳐준다.

LEVITATION(LEVI／4／Party／Short) : 대원들에게 부분적으로 중력이 작용하지 못하게 하여, 함정의 위로 떠 올라가게 해준다.

WARSTRIKE(WAST／5／Group／…) : 손가락에서 에너지가 뿌려져서 적의 그룹에게 4～16점의 피해를 준다.

레벨 4

ELIK'S INSTANT WOLF(INWO／6／Special／…) : 늑대가 나타나서 대원에 참가하고, 싸움에도 참여한다.

FLESH RESTORE(FLRE／6／Char／…) : 강한 치료 마법으로 한명의 대원에 대해 6～24의 명중점수를 회복시켜주고 중독이나 미쳐버린 것도 고쳐준다.

POISON STRIKE(POST／6／Foe／…) : 손가락에서 독침들이 날아가서 지정한 괴물을 중독시킨다.

레벨 5

GREATER REVELATION(GRRE／7／View／Long) : Lesser Revelation과 같은 작용을 하나 더 유효범위가 넓다.

WRATH OF VALHALLA(WROV／7／Char／Combat) : 대원 한명이 전투하는 동안 과거의 영웅들과 같은 힘과 정확도를 가지게 해준다.

SHOCK-SPHERE(SHSP／7／Group／…) : 강한 전기 에너지가 적들을 둘러싸서 8～32점의 피해를 준다.

레벨 6

ELIK'S INSTANT OGRE(INOG／9／Special／…) : 도깨비가 나타나서 대원에 참가한다.

MAJOR LEVITATION(MALE／8／Party／Indef) : 레벨 3의 Levitation과 같이 대원들을 떠 오르게 하나, 지속시간이 더 길다.

레벨 7

FLESH ANEW(FLAN／12／Party／…) : Flesh Restore와 같으나, 대원 전부에게 효과가 있다.

APPORT ARCANE(APAR／15／Party／…) : 동굴

내의 어디로든지 장거리 이동 시켜준다. 단 이동방어벽에 막혀있는곳은 안된다.

2. Magician의 마법

레벨 1

VORPAL PLATING(VOPL／3／Char／Combat)：한 대원의 무기(또는 손)에 마력을 주어 그 위력이 2～8점 증가한다.

AIR ARMOR(AIAR／3／Self／Combat)：마법사 주위의 공기를 단단하게 만들어서 갑옷과 같은 효과를 가지게 한다.

SABHAR'S STEELIGHT SPELL(STLI／2／View／Short)：대원 주변의 모든 금속 물체가 마법의 빛을 내게해서 주위를 밝힌다.

SCRY SITE(SCSI／2／Party／…)：마법이 작용하는 방향에 있는 벽들이 말을 할 수 있게되어 미로내에서의 현재 위치를 마법사에게 가르쳐 준다.

레벨 2

HOLY WATER(HOWA／4／1 Foe／…)：손가락에서 물이 뿌려져서 어떤 저승에서 온 적들(예：해골·좀비·흡혈귀)에게도 6～24점의 피해를 준다.

WITHER STRIKE(WIST／5／1 Foe／…)：적이 나이를 먹게해서 전투에서의 공격·방어능력을 떨어지게 한다.

MAGE GAUNTLETS(MAGA／5／Char／Combat)：한 대원의 손(또는 무기)을 더 강하게 만들어서 4～16점의 피해를 더 입힌다.

AREA ENCHANT(AREN／5／30'／Short)：계단에서 30피트이내의 동굴벽을 가까이 오게한다. 대원이 향하고 있는 방향으로만 작용한다.

레벨 3

YBARRA'S MYSTIC SHIELD(MYSH／6／Party／Medium)：대원 앞의 공기가 금속처럼 단단해져서 따라 다니므로 보이지 않는 방패가 된다.

OSCON'S OGRESTRENGTH(OGST／6／Char／Combat)：한 대원이 Ogre와 같은 강력한 피해를 적에게 줄수 있도록 해준다.

MITHRIL MIGHT(MIMI／7／Party／Combat)：대원들의 갑옷을 마력으로 더 강하게 하여 방어력을 높인다.

STARFLARE(STFL／6／Group／…)：적들 주위의 공기에 불이 붙게하여 6～24점의 피해를 준다.

레벨 4

SPECTRE TOUCH(SPTO／8／1 Foe／…)：한명의 적에게 유령에게 습격당한것과 같은 12～48 점의 피해를 준다.

DRAGON BREATH(DRBR／7／Group／…)：적들에게 불을 내뿜어서 각각 8～32점의 피해를 준다.

SABHAR'S STONELIGHT SPELL(STSI／7／View／Medium)：모든 돌과 흙이 마법의 빛을 내게하여, 비밀의 문도 드러내 보여준다.

레벨 5

ANTI-MAGIC(ANMA／8／Party／Combat)：대원에게 가해지는 마법 에너지의 일부가 땅속으로 흡수되게 만들어 피해를 입지않게 해준다. 적이 만든 환상도 믿지 않도록 해주며 용의 불과 같은 마법의 불을 되돌아가게 만든다.

AKER'S ANIMATED SWORD(ANSW／8／Spec／Combat)：마법의 칼이 나타나서 불러낸 괴물처럼 대원들을 지켜주기 위해 싸운다.

STONE TOUCH(STTO／8／1 Foe／…)：적을 돌로 변하게 하거나 움직이는 돌로 된 괴물을 굳어버리게한다. 안될때도 있다.

레벨 6

PHASE DOOR(PHDO／9／1 Wall／1 Move)：대원앞에 있는 벽의 구조를 바꾸어서 1번 이동하는 동안 텅빈 상태로 만든다.

YBARRA'S MYSTICAL COAT OF ARMOR(YMCA／10／Party／Indef)：대원 모두에게 "공기갑옷"의 효력을 주지만, 지속시간이 확실치 않다.

레벨 7

RESTORATION(REST／12／Party／…)：대원들의 모든 상처·중독상태·미친것을 완전히 회복시켜준다.

DEATHSTRIKE(DEST／14／1 Foe／…)：적 하나를 지정하여 크든 작든 바로 죽일수 있는 마법이다.

3. Sorcerer의 마법

레벨 1

MANGAR'S MIND JAB(MIJA／3／1 Foe／…)：한명의 적에게 마음의 에너지를 집중 발사하여 마법사의 경험 레벨에 따라 2～8점의 피해를 준다.

PHASE BLUR(PHBL／2／Party／Combat):적의 눈에 전대원이 흔들거리고 희미하게 보이도록 하여 공격하기 어렵게 만든다.

LOCATE TRAPS(LOTR／2／30'／Short):마력으로 감각을 향상시켜서 정면 30피트내의 함정을 알아낸다.

HYPNOTIC IMAGE(HYIM／3／Group／…):적의 다음 공격을 빗나가게 한다.

레벨 2

DISBELIEVE(DISB／4／Party／…):대원에게 보이는 환상의 정체를 알아내어 바로 사라지게 한다.

TARGET-DUMMY(TADU／4／Spec／Combat):대원중 특수위치(Special Slot)에 마법의 환상이 나타나게 한다. 직접 공격은 못하지만 대원에게 가해지는 공격을 대신 받는다.

MANGAR'S MIND FIST(MIFI／4／1 Foe／…):Mind Jab이 발전한 것으로 마법사의 경험레벨에 따라 3～12점의 피해를 준다.

WORD OF FEAR(FEAR／4／Group／Combat):적들이 두려움을가지게하여 공격의 능력을 저하시킨다.

레벨 3

WIND WOLF(WIWO／5／Spec／…):환상의 늑대가 대원에 참가한다. 다만 적들이 이것을 믿을때만 유효하다. 힘과 위치에따라 이것을 알아보는 괴물도 있으며, 그때는 사라져버린다.

KYLEARAN'S VANISHING SPELL(VANI／6／Self／Combat):마법사가 적의눈에 거의 보이지 않게되어, 공격하기 매우 어렵게 만든다.

SECOND SIGHT(SESI／6／30'／Medium):마법사의 감각을 향상시켜서 계단·특수한 입구·마법무효지역·기타 특수현상들을 알아낼수가 있다.

CURSE(CURS／5／Group／Combat):적들이 당신을 무서워하게 만들어서, 사기를 떨어뜨리고 공격능력을 저하시킨다.

레벨 4

CAT EYES(CAEY／7／View／Indef): 밤에도 완전히 볼 수 있게 해준다. 지속시간이 확실치 않다.

WIND WARRIOR(WIWA／6／Spec／…):환상의 무사가 완전히 전투준비를 하고 대원에 참가한다.

KYLEARAN'S INVISIBILITY SPELL(INVI／7／Party／Combat):전대원이 사라지게 해준다. Vanishing Spell이 발전한 것이다.

레벨 5

WIND OGRE(WIOG／7／Party／…):환상의 도깨비가 나타나 대원으로 함께 싸운다.

DISRUPT ILLUSION(DIIL／8／Party／Combat):대원과 싸우고 있는 환상과 전투중 만들어진 새로운 환상들 모두를 파괴시킨다. 또한 대원중의 가짜도 찾아낸다.

MANGAR'S MIND BLADE(MIBL／8／All Foes／…):마음의 에너지를 폭발시켜 각각의 적에게 10～40점의 피해를 준다.

레벨 6

WIND DRAGON(WIDR／10／Spec／…): 붉은 용의 환상이 나타나서 대원에 참가한다.

MIND WARP(MIWP／9／Char／…):대원 한명을 완전히 미치게 한다. 정신을 흐리게 하는데 좋다.

레벨 7

WIND GIANT(WIGI／12／Spec／…): 환상의 폭풍거인이 나타나서 대원에 참여하여 싸운다.

SORCERER SIGHT(SOSI／11／30'／Indef): Second Sight와 같은 기능을 하지만 지속시간이 일정하지 않다.

4. Wizard의 마법

레벨 1

SUMMON DEAD(SUDE／6／Spec／…): 좀비나 해골을 불러내어 대원에 참가시킨다.

REPEL DEAD(REDE／4／Group／…): 저승에서 온 괴물들에게 16～80점의 피해를 준다.

레벨 2

LESSER SUMMONING(LESU／8／Spec／…): 힘이 약한 요정이나 악마를 불러내어 대원에 참가시킨다. (강제로 불러내는 것이다)

DEMON BANE(DEBA／8／1 Foe／…):하나의 악마에게 32～128점의 피해를 준다. 대개는 죽일수 있다.

레벨 3

SUMMON PHANTOM(SUPH／10／Spec／…):중간 정도의 힘을 가진 괴물을 불러내어 대원에 참가시

킨다.

DISPOSSESS(DISP／10／Char／…)： 미치게 만든 대원을 정상 상태로 되돌아오게 한다.

레벨 4

PRIME SUMMONING(PRSU／12／Spec／…): 중간정도의 힘을 가진 요정·악마를 불러내어 대원에 참가시킨다.

ANIMATE DEAD(ANDE／11／Char／…)：죽은 인물에게 저승의 힘을 주어 살아있을때처럼 싸울수 있게 한다.

레벨 5

BAYLOR'S SPELL BIND(BPBI／14／1 Foe／…)：적의 마음속을 바꿔놓는 것으로, 성공하면 적을 우리편에 가담해서 싸우게 만들수 있다.

DEMON STRIKE(DMST／14／Group／…)：Demon Bane과 비슷하나 악마 전체에게 효과가 있다.

레벨 6

SPELL SPIRIT(SPSP／15／Spec／…)：강한 저승 괴물을 불러내어 대원에 참가시킨다.

BEYOND DEATH(BEDE／18／Char／…)：인물을 부활시켜서 명중점수 1점을 준다.

레벨 7

GREATER SUMMONING(GRSU／22／Spec／…)：더 강력한 악마를 불러내어 대원에 참가시킨다.

Bard의 노래들

1. FALKENTYNE'S FURY

대원들을 화나게 만들어서 전투시에 위력을 증가시킨다.

2. THE SEEKER'S BALLAD

폭발시 빛을 내며, 전투시 무기의 명중율을 높여준다.

3. WAYLAND'S WATCH

적의 성질을 누그러뜨려서 전투시 위력을 저하시킨다.

4. BADH'R KILNFEST

여행중에는 Bard는 상처를 치료하고, 전투중에는 대원들의 상처를 치료한다.

5. THE TRAVELLER'S TUNE

대원들이 영리해지고 민첩해져서 공격하기 어렵게 된다.

6. LUCKLARAN

부분적인 마법무효지대를 만들어 적의 마법에 대한 보호력을 증가시킨다.

지하에서의 유의사항 Tips from the Underground

인물들

1. 1레벨의 인물을 잃으면 크게 신경쓰지말고 다른 인물을 만들면 된다. 그러나 3레벨이 되면 복사 프로그램을 이용해서 정기적으로 백업을 해두는 것이 좋다.

2. 우수한 인물이 죽었을때는 몇가지 방법이 있다. 마법 점수나 금을 사용하여 마법을 쓰든가 사원에 들어가서 부활시킬 수 있다. 다시 부팅시키면 전 대원이 회복된다. 그러나 경험점수·금·마법의 물건들은 없어진다. 또는 백업 디스크에서 메인·디스크로 인물을 로딩시킨다. 이때는 먼저 메인·디스크에서 죽은 인물을 삭제시킨다. 주의 : Adventurer's Guild에서 게임을 중단(Exit the Game)하여 대원을 세이브시켰을때는 인물을 재생시키려면 다시 부팅시켜야만 한다.

3. 인물의 특성 점수를 정할때, 17과 18은 다음과 같은 큰 차이가 있을수 있다. Intelligence는 마법사에게 보너스의 마법 점수를 준다. Dexterity는 Bard를 제외한 전투원들에게 보너스의 갑옷 방어능력과 첫번째 공격능력을 준다. Strength는 전투원이 전투시에 적에게 더 큰 피해를 주게된다. Luck는 Rogue가 실수로 함정을 건드렸을때 살아남을 수 있게해준다. Constitution은 모든 인물에게 보너스의 명중점수를 준다.

4. 대부분의 종족들은 특별히 높은 특성이 최소한 한개씩 있다. 대원을 만들때 최초의 특성을 주의깊게 살펴보라.

5. Sorcerer가 빨리되라. 동굴에서 매우 쓸모가 있다. Wizard는 진전된 레벨에서 매우 중요하다. 아주 강력한 Special들인 악마들을 부를수 있다. 또한 빨리 Archmage가 되도록 노력한다. 한 명은 꼭 필요하며 많을수록 좋다.

6. 초보자에게는 미리 만들어져 있는 탐험대가 좋겠지만 게임이 많이 진행되면 이것이 최고의 구성은 아니다. 강력한 괴물들도 쳐부술수 있는 "critical hit"능력을 가진 Hunter나 6레벨에 도달하면 최고의 전투원이 되는 Monk등을 활용해볼 수 있다.

7. Warrior 와 다른 전투원들은 강하고 마법을 쓰는 괴물에 대해서는 약해질수도 있다. 그러나 그들의 갑옷과 강한 무기가 보호해주지 않으면 마법사는 높은 레벨의 마법을 습득할 때까지 살아남을 수 없다.

8. 가짜(Doppleganger)괴물을 조심하라. 대원속에 들어와서 우리편처럼 행동한다.

마 법

1. 마법 점수를 최대로 높이기 전까지는 너무 동굴 깊히 들어가지 말라. 최대 마법점수의 4 분의 1 이하가 되면 동굴을 나가는 것이 좋다.

2. 마법 점수를 신중히 관리하라. 마법이 없어도 할 수 있는 일에는 마법을 쓰지 말라. 예를들어, 횃불을 쓰면 마법의 빛 만큼 효과가 있다. 반대로 전투중에는 마법을 활용하라. 곤경에 빠졌을때는 마법으로 적을 공격하라.

3. 함정을 찾아내라. Second Sight 와 Sorcerer Sight 마법은 30 피트내의 모든 함정을 알아낸다. Trapzap 마법은 30 피트내의 모든 함정을 해체시킨다.

4. 술집에 들어가기 전에 지속시간이 긴 Bard 의 마법을 사용하라. 이때에는 별다른 부담이 없이 마법을 쓸수있다.

물건들 Items

Garth 의 장비상점에 숫자에 제한없이 있는 기본적인 물건들은 다음과 같다.

Torch (횃불) - 동굴속을 밝힌다.

Lamp (램프) - 횃불보다 지속시간이 길다.

Broadsword (장점) - 마법이 아닌 무기중 가장 강하다. 전투원만 쓸수있다.

Short sword (단검) - 가벼운칼로, 마법사외에는 누구나 쓸수있다.

Dagger (단도) - 누구나 쓸수 있으나 효과가 약하다.

War Axe (전투용 도끼) - 무겁고 강한 무기이나 'Bard, Rogue 와 마법사들은 사용할 수 없다.

Halbard (창) - 전투용 도끼가 달린창으로 마법이 아닌 무기중에서 가장 강하다.

Mace (철퇴) - Rogue 가 쓸수있는 가장 강한 무기로 갑옷도 뚫는다.

Staff (지팡이) - 간단하고 마법도 없는 막대기.

Buckler (방패) - 작고 둥근 방패.

Tower Shield (대형방패) - 더 큰 방패.

Leather Armor (가죽갑옷) - 가장 약한 갑옷. Magician 과 Coniurer 는 쓰지못함.

Chain Mail (사슬갑옷) - 가벼운 금속제 갑옷으로 약한 무기는 잘 막는다.

Scale Armor (비늘형 갑옷) - 더 강하고 뚫기어렵다.

Plate Armor (무쇠갑옷) - 마법이 아닌 가장 강한 갑옷

Robes (옷) - 낡은 칼 정도만 겨우 방어할 수 있을 뿐이다.

Helm (투구) - 머리를 보호하며 멋있는 모양을 내준다.

Leather Glover (가죽장갑) - 손을 보호해준다.

Gauntlets (무사장갑) - 금속제 장갑

Mandolin (만돌린)

Harp (하프) Bard 가 사용하는 악기

Flute (플루트)

물건의 약자

FGN - Figurine . 살아 움직일수 있는 마법의 조각상.

MTHR - Mithril . 마력을 가진 금속.

ADMT - Adamant . 또다른 마력의 금속.

DMND - Diamond . 가장 강한 물질들 중의 하나.

지하에서 물건들에 대해 유의사항 :

1. 일반적으로, 비싼것일수록 효과가 좋다.

2. 해를 끼치는 물건은 없다.

3. 아끼지 말라. 전투원에게는 돈으로 살 수 있는 최고의 갑옷 · 무기 · 방패 · 투구와 장갑을 갖추게 하라.

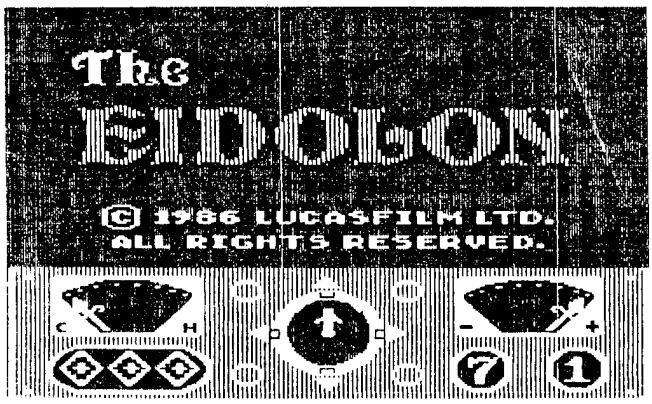
4. 물건들의 용도를 알수있도록 시험적으로 사용해보라. 마법의 물건들은 성공의 열쇠이다. 어떤 인물이나 계급에는 마법의 물건만 사용할 수 있다. 필요할때는 언제든지 거래를하라.

5. 인물은 8 개까지의 물건만 가질수 있다. 여유가 없으면 동굴에서 새로운 마법의 물건을 얻을수가 없다.

6. 특별히 좋거나 강력한 마법물건을 얻었을때는 가능한한 빨리 대원들을 세이브시켜라. 그렇게하면 혹시 잘못되더라도 강력한 갑옷 · 무기 · 부적등을 잃어버리지 않게된다.

(7) 이 메뉴얼은 마법의 방패나 공기 갑옷에 의해 보호되지 않는다. 개가 물어뜯지 않도록 하라.

THE EIDOLON



〔Agon의 저택〕

수백년전 이상한 과학자이며 발명가인 Agon이 V-ictorian시대의 거대한 저택에서 철문을 잠그고 큰 창문을 닫은 채로 자신을 은폐하고 살았었다. 그는 인간의 마음의 힘에 대해 연구를 하였는데, 이 부분에서는 세상의 위대한 과학자중에 그도 속한다. 그러나 이 저택에서 실행한 실험은 비밀에 싸여 있다. 그가 인간의 마음에 대한 연구를 하였는지 강력하고 위험한 초자연적인 힘을 연구하였는지 또 그가 천재인지 미쳤는지는 아무도 모른다. Agon은 흔적없이 사라졌다. 그의 일가는 저택에 갇혀졌고, 저택은 잠겨지고 황량해진 채로 남아 있다. 지금까지!

밤에 그 근처를 지나면 거대한 철문이 조금 열려있는 것을 알게 된다. 호기심으로 문을 열고 좁은 길을 건넌다. 구리로 된 손잡이를 잡으면, 녹슨 경첩의 삐꺽거리는 소리와 함께 문이 열린다. 정면의 복도 끝에서 당신은 비밀통로를 발견한다. 밑으로부터 이상하고 휘황한 광채가 발산되어 약하고 요사한 빛이 당신을 끌어당긴다. 수백년 이래 누구도 탐험하지 않았던 길고 좁은 계단을 한발 한발 내려간다.

Agon의 실험실! 먼지 덮힌 장비들 사이에 창백한 빛이 타오르는 거울이 있다. 여행하기 위해 고안된 것처럼 보이는 기괴한 기계가 거울에 접해있다.

무슨 여행일까? 기계의 조정판의 중앙에는 화려하게 장식된 시계가 12시를 가리킨 채 멈추어 었다. 근처의 작은 책상 위에서 오래된 가죽장식의 일기를 찾아냈다. 아마 이 일기는 이 괴상한 기계가 무엇인지를 설명해 줄 것 같다.. 호기심과 숨을 죽인채, 일기를 읽기 시작한다.

1850년 4월 21일

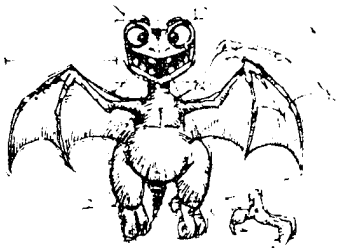
나의 손은 이 글을 쓴다는 흥분으로 아직도 떨고 있다. 오늘, 나는 마음의 초자연적인 힘을 연구하는데 전 생애를 받쳐 만든 "Eidolon"을 시험했다. 실패할지 성공할지는 아직 모른다. 나는 단지 내가 본 이상한 일들만 묘사할 수 있을 뿐이다. Eidolon에 앉아 Power를 끝까지 올리고 주조정 레버의 한쪽에 있는 방아쇠를 눌렀다. 방 건너편에 시험중에 일어나는 변화들이 보이도록 거울을 세워왔다.

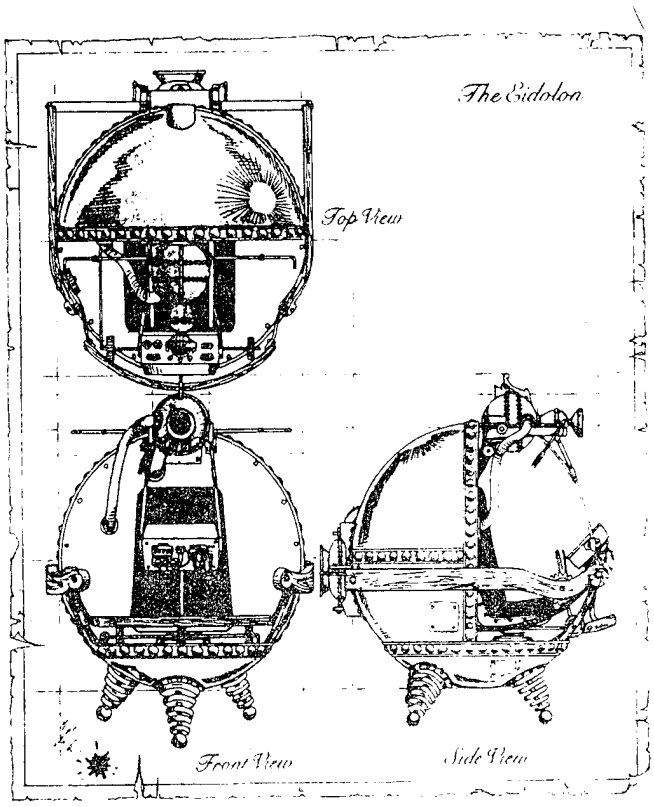
놀랍게도, 거울이 휘황한 광채로 타오르기 시작했다. 빛은 더욱 밝아지고 유혹적이 되어 방을 감싸기 시작했다. 나는 내 자신이 빛의 안에 있다는 것을 알았고, 여러 방향으로 뚫린 동굴이 있는 이상한 광경으로 그 빛은 나를 옮겨갔다. 이상하고 휘황한 광채는 에너지의 구공이다. 어떤 것은 빨갛고, 푸르고, 또한 어떤 것들은 녹색이 었다. 이 에너지의 영역을 매우 빨리 스쳐지나갔다. 나는 이것들을 피하거나 쫓아내는데 어려움을 느꼈다. 이상한 광경이 나타났다. 견지낚시같이 생긴 상이 나타나고 생명을 얻더니 나에게 다가왔다. 이 이상한 허깨비가 나타났을때 나는 곧 Eidolon의 Power를 급히 제거시킨 결과 나의 실험실에 돌아와 있는 내 자신을 발견했다. 내가 우리 자신과 공론하는 또다른 이상한 세계를 본 적이 있었던가? 또는 내가 부주의하게도 악몽과 공상의 힘을 풀어주어 새롭고 이상한 세계를 만든 것인가? 오늘 밤 나는 지쳤다. 그러나 내일은 Eidolon의 Power를 다시 채우고, 다시 시도할 것이다.

1985년 4월 22일

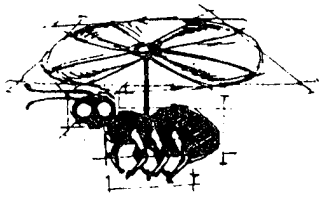
나는 내가 만났던 이상함에 대해 설명할 수가 없다. Eidolon은 무한한 마음의 energy를 받게끔 설

계되었다. 대신, 나는 내자신이 모두 이상한 종류의 생물이 살고있는 거대하고 괴이한 세계속에 옮겨진 것을 알았다. 그것들은 간단히 마음의 그림자가 만든 실체인가? 아니면 우리 자신과 마찬가지로 매우 다른 본질의 힘과 에너지가 만든 실제의 세계에 사는 것들인가? 이제, 나는 그 이상한 것들을 단지 묘사만 할 수 있다. 나는 내가 만났던 것을 몇개의 스케치에 담았다. 가장 자주본것은 나를 지나가게 해준 froll과 같이 생긴 동물들이다. 그러나 나는 그들을 건드리지 않도록 주의해야 한다. 그들이 Eidolon의 Power를 빼내지 않도록하기 위해 무는 새는 완전히 다르다. 이것들은 (비록 한두번 내가 놀라게 하여 멀리 쫓아내긴 했지만) 공격 한다.





Rotofly는 덜 위험하다. 나는 그것들을 놀라게하는 쉬운 방법을 알아냈다. 그것은 그것들에게 다가가서 그것을 쫓는 것이다. 그러나 내가 돌아서자마자 배뒤에 그것이 윙윙거리며 하늘에 떠 있음을 알았다. 이러한 여러 동물들은 Eidolon의 Power에 이끌리어 나타난다. 실제로 거의 그들은 Eidolon의 에너지를 먹는 것 같다. 따라서 만일 하나가 기계를 건드리면, Power는 고갈되고 나는 나의 실험실로 돌아와 있다.



1850년 5월 1일

나는 에너지구의 이상한 물리적인 본질을 조사하기 시작했다. 그것들의 색깔은 에너지의 종류와 수준을 나타낸다.

붉은색(RED) : 빨간 불타는 공은 가장 파괴적이다. 빨간 공이 Eidolon을 때리면 그것의 파괴적인 에너지가 기계의 힘을 없애 버린다. 내가 동물에게 빨간공 하나를 던지면, 그 동물은 충격으로 뒤로 물러서며 그 힘이 약해졌다. 그러나 그 효과는 잠시뿐이고 동물은 곧 회복되어 혈기있게 공격한다.

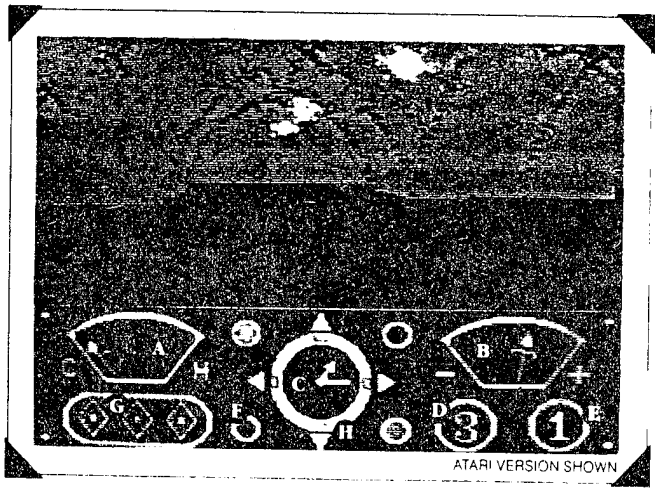
금색(Gold) : 금색의 공은 Eidolon에게 덜 위험하며, 기계의 Power를 재충전할 수가 있다. 나는 동굴에 일정치 않은 간격으로 있는 그것들을 만났다. -Eidolon과 같은 색의 공들이 공중에 매달려 있었다. 그들의 에너지를 얻기 위해서는 조심스럽게 접근해서 잡아야 한다.

푸른색(Blue) : 이 공은 시간의 흐름을 바꾸는 놀라운 힘을 갖고 있다. 내가 그중 하나를 잡았을 때, Eldolon의 시계는 갑자기 붉은 에너지로 밝아지고 다른 동굴을 탐험할 시간을 얻게 되었다. Eidolon 자체는 푸른색 공을 자체적으로 만들어 낼 수 있다. 이 공에 맞은 동물들은 즉시 추적을 멈춘다. 이 효과는 잠시뿐 이지만 골치

아픈 동물을 다루는데는 충분하다.

녹색(Gveen) : 이 공은 동물을 다른 것으로 변화시키는 특별한 힘을 갖고 있다. 동굴의 동물이 이 공에 맞으면 즉시 다른 모양의 동물로 변한다. 이 변한 동물이 먼저번의 동물이다. 위험이 더한지 덜한지는 알 수가 없다.

비록 Eidolon이 동굴을 통하는 경로에서 공을 만들 수 있는 능력이 있다하더라도, 그 과정은 기계의 Power을 빠르게 써버리게 된다. 그러나 나는 파괴적인 붉은 공을 제외한 공들의 에너지를 얻는 법을 알았다. 따라서 Eidolon의 Power를 재충전할 수 있게 되었다.



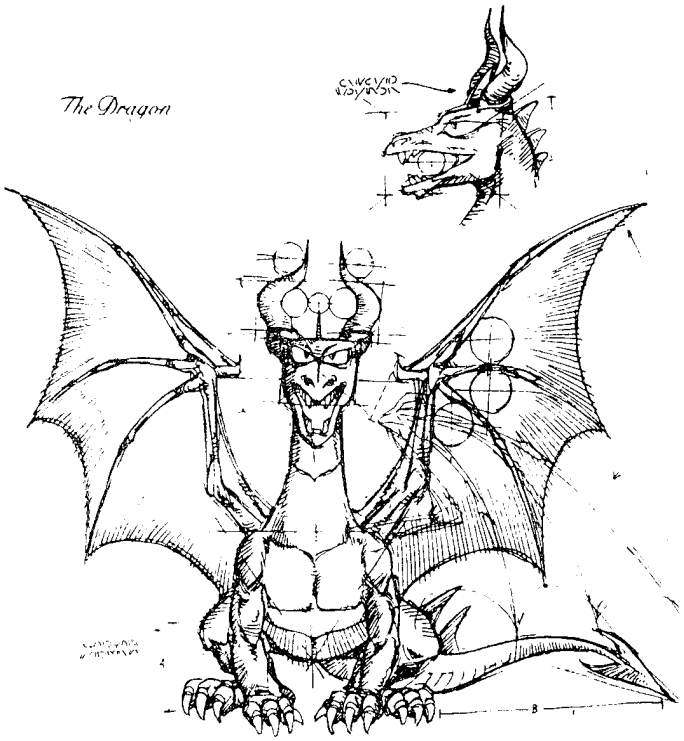
A. 근접계기－용과의 거리를 나타낸다.
B. 에너지 계기－에너지의 양을 나타낸다.
C. 시계－일분의 단위로 남은 시간을 나타낸다.
D. 시간계산기－남은 시간을 나타낸다.
E. 레벨계산기－현재의 수준을 나타낸다.
F. 공지침기－어떤 색이 유용한가를 보인다. 번쩍이는 지침기는 어떤 색이 선택되었는 가를 보인다.
G. 팀의 보석－보석이 선택되면 번쩍인다.
H. 방향지침기－향하는 방향을 나타낸다.

1850년 5월 14일

오늘, 나는 전에 만난 적이 없던 생물을 만났다. 내가 붉은공을 이 생물에게 향했을때, 그것은 사라졌다. 그리고 그것이 있던 자리에 이상하고 휘황한 에너지 보석이 나타났다. 나는 그 보석을 모아 Eidolon에 저장했다. 이것의 무엇인지 그 기능이 무엇인지 아직 나는 모른다.

1850년 5월 21일

내가 발견한 세계의 이상함속에 또 이상함이 있다. 동굴의 끝에 도달하자, 나는 용모양의 돌로된 조각상을 만났다. 그 조각상은 이상하고 희미한 붉은 에너지장벽에 의해 보호되어 있었다. 장벽을 깨뜨리려는 모든 나의 시도는 실패했다.



1850년 5월 25일

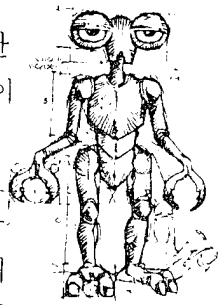
나는 붉은 공을 잡는 법을 알아냈다. 붉은 공은 다른 붉은 공을 던지면 그들의 에너지는 잡기 안전한 금색의 공형태로 변한다. 일반적으로 같은 에너지의 공은 합해지게 되나 높은 에너지의 공은 남은 에너지의 공을 언제나 흡수한다. 하나씩 하나씩 이상한 휘황찬란한 에너지 보석들을 모아, 붉은색, 녹색, 푸른색의 3개를 갖게 되었다. 오늘 동굴의 끝에있는 용의 조각상에 도착해서, 나는 장벽을 공격하기 시작했다. 갑자기 보석이 붉어지더니, 나의 붉은 보석이 사라지고 에너지 장벽이 녹아버렸다.

용이 깨어나고, 순간적인 그것의 맹렬한 공격이 E-idolon의 에너지를 없애버린후 나는 실험실로 돌아오게 되었다. 내일 나는 다시 용과 맞설 것이다.

1850년 5월 27일

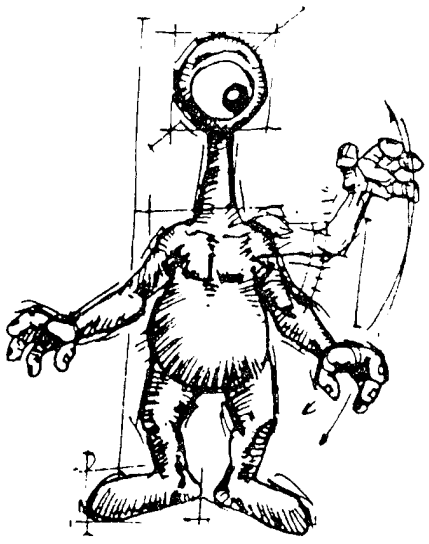
나는 다시 용을 만났다. 내가 가진 모든 에너지로 꿈틀대는 생물들을 쳐부수기 시작했다. 나는 붉은색 녹색, 푸른색, 금색들을 조화시켜 사용하는데 온힘을 쏟았다. 갑자기 내가 쏜 공들중의 하나의 에너지가 생물을 압도했다. 그순간 나는 이상한 세계로 들어갈때마다 일어났던 번쩍이는 빛의 에너지의 급증을 체험했고 나는 또다른 수준으로 옮겨졌다. 이곳은 전에보다 더욱 이상한 생물과 더욱 많은 공과 동굴의 일들이 복잡했다. 그것들을 묘사해 온다.

Puffer새라고 이름지은 이 이상한 생물은 에너지공을 잡아 다시 던지는 능력을 갖고 있다.



이것은 Grep이다. 이 Grep은 유별난 호기심과 경계심을 갖고 있다. 이것이 다가오면 조용히 있는 것이 좋다. 그것들은 예측하기가 몹시 힘들다.

Bottle-neck이라고 부른 이 이상한 유형은 지하동굴을 지키는 것중 가장 위험한 것중에 하나이다. 이것을 돌아서 Eidolon을 움직이는 길이 있지만 쉽지 않다.



1850년 6월 2일

Eidolon을 시험한지 5주가 지났다. 이상한 세계는 여러 동굴의 미로 수준이 있다. 동굴은 갈수록 깊어지고 꼬여진다. 각 Level로 들어가는 길은 난폭한 용에 의해 방어된다. 같은 용은 하나도 없다.

용들은 각자 특유의 약점이 있고, 통과하기 위해서는 이 약점을 알아야 한다. 각 Level은 고유의 동물들이 있으며 이것들은 에너지 보석을 간직하고 있다. 이 보석들만이 용을 보호하는 장벽을 깨뜨릴 수 있다. 나는 5가지 Level을 만났지만, 만일 나의 의심이 맞는다면 7가지의 수준이 있을 것이다.

이 7가지의 수준을 통과 한다면 무엇이 있을지 누가 알까?

1850년 6월 13일

지난밤 나는 반은 꿈이고 반은 공상인 이상한 광경을 갖게 되었다. 나는 7번째 Level을 통과하고 마지막 수비를 지나갔다. 갑자기 엄청나고 끝이없는 하늘을 만나고, 나는 내가 예전에 만났던 용보다 더욱 무섭고 많은 머리가 달린 용을 보았다. 아침이 되고도, 그 광경은 생생하여 좀처럼 사라지지 않았다. 미지의 각 Level에 직면할수록,, 공포감이 점차 사라졌다. 이 난폭한 수비에 직면하는 것처럼, 나는 나 자신의 공포와 대면한다. 오늘 나는 용에 의해 지켜지는 가장 큰 비밀을 캐내기위해 출발할 것이다. 나의 흥분은 이상한 공포와 어우러졌다. 이상한 세계로 들어갈 때마다, 나는 현실 세계로 돌아오기가 어렵다는 것을 알게 되었다. 어떤 저항할수 없는 강한 흥미가 나를 기다린다. 나는 그것이 이끄는 데로 따라 갈 수 밖에 없다.

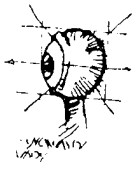
* Loading 방법

○ disk를 disk drive에 넣고 computer를 킨다.

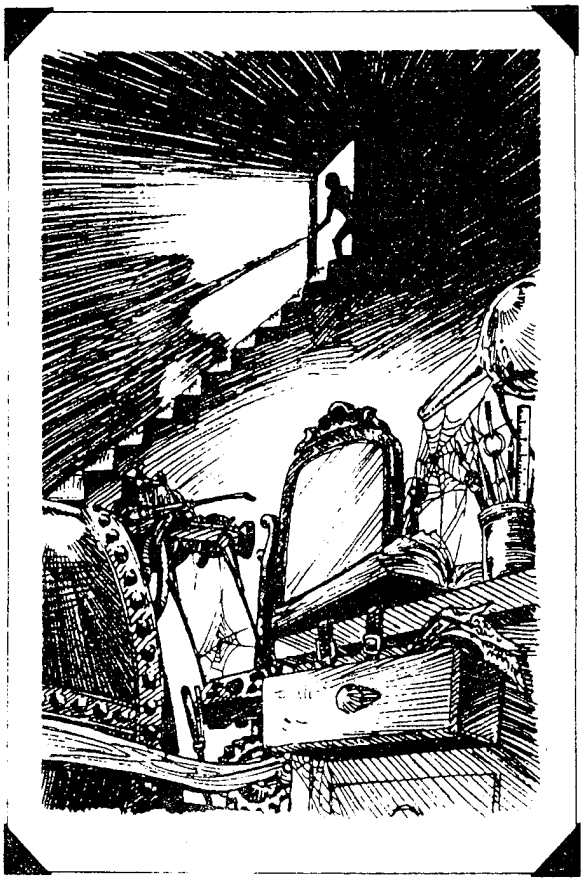
1. 게임의 시작 : joystick의 붉은 단추를 누른다.

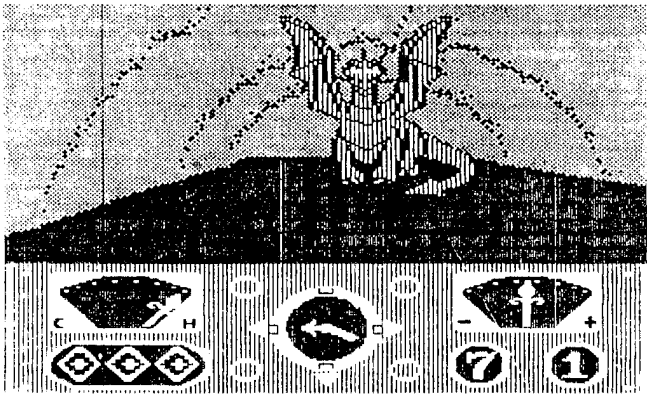
   Atar : ~START를 누른다.

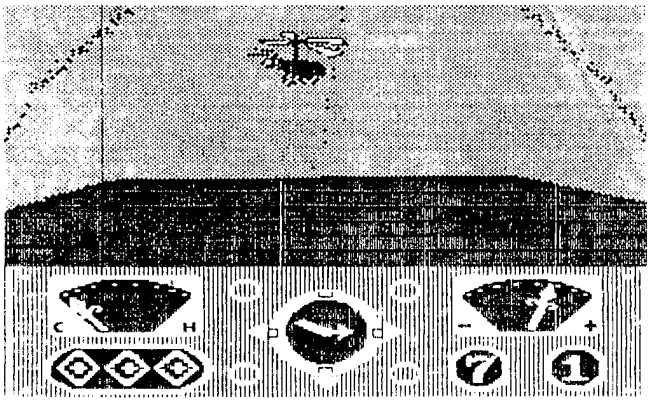
   Commodore 64/128 F1을 누른다.



2. 동굴에서의 이동 : 원하는 방향으로 joystick 을 상하좌우로 민다.
3. 공을 쏨 : 먼저 1 (Red : 적색) 2 (Gold : 금색) 3 (Green : 녹색) 4 (Blue : 푸른색) 중 하나를 눌러 공의 색깔을 결정한다. joystick 의 붉은 단추를 누르면 공이 쏘아진다.
4. 공을 잡음 : 공에 다가가, 다이아몬드의 커서를 그것의 가운데에 놓고 SPACE BAR를 누른다.
5. 보석의 수집 : 보석에 다가간 다음 (4)와 같은 방법을 쓴다.
6. 보석의 방출 : 용의 장벽에 다가간다. 만일 필요한 보석을 갖고 있다면, 장벽은 녹아버리지만, 필요한 보석이 없다면, 필요한 보석의 색깔로 점차 밝아진다.
7. 잠시 쉼 - P를 누른다.
   재시작 - Altar : RETURN키를 누른다.
   Commodore 64 / 128 : RESTORE 키를 누른다.
8. 게임의 재부팅 - SYSTEM REJECT을 누른다.







THE EXODUS: UITIMA Ⅲ
(엑소도스 울티마Ⅲ)

애플 컴퓨터의 소프트웨어중에는 어드벤처 게임을 능가하는 Role Playing Game이라는 것이 있다. 국내에는 이런 종류의 게임이 수입되어도 이것을 어떻게 해야 하는지 아는 사람이 별로 없었다. 그래서 이번에는 애플 소프트웨어의 최고봉이자 모든 소프트웨어 프로그램 판매회사가 제작에 열을 올리고 있는 Role Playing Came을 소개한다.

Role Playing Game이란?

Role Playing Game은(이하 R.P.G) 매우 감정적인 게임이다. Role은 역할, play는 수행하다. 이 명칭이 나타내는 것처럼 플레이어가 등장 인물의 역할을 수행함으로써 게임이 진행되는 것이다. 게임이 진행됨에 따라 등장 인물은 나이를 먹고 경험을 쌓고 보다큰 힘을 붙여 간다. 혹은 싸움에 져서 피해를 받을 수도 있다. 즉 등장인물은 점점 성장해 가는 것이다. 물론 게임에는 목적이 설정되어 있고 기본적인 시나리오도 존재한다. 그러나 게임의 중간 경과는 천차만별, 플레이하는 사람에 따라 완전히 달라진다. 즉 각각 다른 드라머가 전개되어 간다. 어떤 때에는 게임 중간에서 비애의 죽음을 당하고 또 어떤 때에는 유래없는 영웅으로 성장한다. 플레이어는 게임이 진행됨에 따라 자기 자신의 character(인물)에 애착을 갖게되어 끝에는 자기 자식, 혹은 분신과 같이 느끼게 된다.

게임을 시작했을 때 인물의 성격을 설정하는 것이 이 게임의 특징이다. 직업, 신분, 체력, 지력 등을 상세하게 정하지 않으면 안된다. 설정한 것에 따라 게임의 전개는 아주 달라진다. 목적을 무사히 달성할 수 있는지 아닌지는 character설정에 따라 크게 좌우된다.

R.P.G의 역사는 1974년에 미국에서 만들어진(Dungeon & Dragons)에서부터 시작된다. 물론 이것은 컴퓨터 게임이 아니라 일종의 Board게임이다. 이것이 큰 인기를 얻자 차차 비슷한 게임이 나타나고 드디어 컴퓨터 Version까지 나오게 된 것이다.

처음 판매된 것부터 소개하면 위에서 말한 것처럼 고전적 명작이라고 불리워진 〈Dungeon & Drogons〉를 컴퓨터용으로 바꾼 최초의 환상적 Role Playing 게임인 〈Beneath Apple Manor〉, 그 뒤로 Ultima 시리이즈, Wizardry 시리이즈 등으로 이어지고 있다.

R.P.G의 쌍벽을 이루는 것은 뭐니뭐니해도 Ultima 시리이즈와 Wizardry시리이즈라고 할 수 있다. 그래서 여기서는 그중의 Ultima 시리이즈를 소개한다.

Ultima Ⅰ·Ⅱ와 Wizardry를 비교할 경우 가장 큰 차이점은 인물(character)일 것이다. Wizardry의 경우는 인물이 6명인데 비해 Ultima Ⅰ·Ⅱ는 한 사람 밖에 없다. 그러기에 Ultima에서의 인물 설정에는 신중을 기해야 한다. 또한 게임의 무대도 "크후"의 대륙과 바다, 거기에 끝없이 펼쳐진 대우주까지 이룬다. 그리고 이것들 3차원의 세계에 대해 Ultima에서는 4차원의 세계까지도 그것의 영역으로 하고 있다. 구체적으로는 Legends (창세기), Pangea (대륙형성기), B.C(기원전) A.D(서기), Aftermath(미래)를 타임 도어(Time Door)를 타고 왕래한다는 것으로 이것들의 요소에 따라 Ultima의 세계는 끝없이 넓음을 보여 주고 있다.

이야기는 Ⅰ·Ⅱ에서 악의 대왕 몽던과 미나크스를 무찌르고 쏘사리아에 평화를 되돌리는 이야기이고 Ⅲ에서는 몽던이 남긴 암흑의 주문의 저주에 의한 복수극을 중심으로 이야기가 전개된다.

이 게임은 81년에 제작된 환타지(Fantasy)의 명작이다. 단 인물이 적고 동작도 늦다. 게다가 성이나 거리에 들어 갈때마다 디스크를 교환하지 않으면 안되었던 것이 흠이다. 그러나 Ultima의 세계는 넓고 그것은 우주까지 뻗어간다. 대부분의 사람이 Ultima Ⅱ를 하고 나서 Ultima Ⅰ을 할 경우가 많지만 열광적인 팬들은 일찍부터 이 소프트웨어 가치를 인정하고 있었다. 인물을 만드는 것은 대개 공통되어있다. 상세한 것은 뒤에 나오는 메뉴얼을 읽어 주기 바란다.

이 게임이 Wizardry와 다른 점은 그래픽에 중점을 둔 점이다. 또한 색깔도 선명하여 아름답고 인물 중심으로 뒷배경의 화면이 움직이게 되어 있는 것은 상당한 것이다. 등장인물은 적과 만났을 때 멋진 소리를 지른다. 이것은 Ultima시리이즈 최초의 것으로 다소의 결점도 있지만 Ultima 팬이면 꼭 한 번 해 보고 싶어하는 소프트웨어이다.

인물 설정법은 Ultima Ⅱ와 같다. 이 게임의 인물도 처음에는 약하고 곧 죽게 되지만 이 게임의 장점은 바로 재생할 수 있는 점에 있다. 즉 죽어도 바로 처음부터 게임을 할 수 있는 것이다. 지하감옥(Dungeon)에서 괴물을 무찌르면 H.P.가 증가되고 돈도 불어난다. 게다가 말이나 배, 비행자동차 등이 있는 것도 독특하다. 3D의 우주에서 적과 싸우는 장면은 아케이드(Arcade) 게임을 연상케 한다. 특히 모선과 결합하여 연료를 보급하는 장면은 감격적이고 여러가지 요소가 꽉 찬 것 같은 느낌을 준다.

성에 들어가면 감옥 속의 공주가 잡혀 있어 그 앞으로 가면 공주는 뛸 정도로 좋아하며 도움을 청한다. 당연히 거기에는 우람한 체격의 문지기가 있어 격렬한 전투가 시작된다.

힌트로는 민첩성과 힘 등을 고조시킬 때 비석에 가서 비문을 읽는 것이다. 지시대로 하는 것이 이 게임 정복의 지름길이다.

이것은 Wizardry와 함께 환상적인 게임중에서도 대표적인 게임이다. 디스크는 2장이 있어 No 1은 A면이 프로그램 마스터, B면이 플레이어 마스터이다. B면을 필히 복사해 두기 바란다. No 2는 인물 디스크로 우주에 나갔을 때 필요하게 된다. 인물을 설정할 경우 먼저 속성이라는 말이 우리나라 사람에게는 익숙치 못하기 때문에 망서리게 될지도 모른다. 거기서 이것에 대해서 알고 싶은 사람은 Ultima Ⅲ의 메뉴얼의 속성을 참고하거나 톨킨의 「반지 이야기」를 읽거나 그 다음에는 환상적 이야기에서 요정에 관하여 나오는 책을 읽으면 참고가 될 것이다.

예를 들어 목사로 만들어 보자. 성별은 남자. 먼저 주어진 90점을 Strength, Stemina, Wisdom, Ability, Charisma, Intelligence로 구분 설정한다. 자기 직업으로 힘을 충분히 발휘할 수 있는 항목에 중점적으로 점수를 많이 할당하는 것이 좋을 것이다. 이것은 의외로 어렵지만 시행착오를 계속하다 보면 어느 것이 가장 잘 짜여져 있는지 알게 될 것이다. 남자이면 Strength를 +10, 여자인 경우는 Charisma를 +10이라고 메뉴얼에는 써 있지만 각각 +5 밖에 불어 나지 않는다.

이제 출발인데 먼저 자기의 장비를 구비하기 위해서 거리로 나가 무기와 갑옷을 사지 않으면 안된다. 자기의 힘의 세기와 민첩함 때문에 물건을 구입해도 몸에 맞지 않는 경우도 생기니 생각해서 물건을 선택해야 한다. 식량이 없어지면 금방 인물이 죽어 버리기 때문에 필히 마을의 식료품점에서 사두어야 한다. 게다가 성이나 촌, 마을에 가서 만나는 사람과 대화하는 것도 중요한 일이다. 술집(PUB)에서 술을 한잔하면서 가게의 아저씨에게 돈을 지불하면 여러가지 항목의 사용법이나 비행기, 배 타는 법을 가르쳐 준다.

지표에서는 괴물이 곧 공격해 온다. 괴물과는 전투하는 수 밖에 없다. 이기면 무언가 항목을 얻을 수가 있다. 또한 성에 가서 왕에게 인사를 올리면 H.P.가 늘어나지만 당연히 금은 줄게 된다. 지표에서

싸우면 경험(Experience) 수와 돈이 증가한다. 또 감옥이나 탑에 가서 적과 싸우지 않으면 안된다. 그러기 위해서는 횃불이 필요하다. 그것이 없으면 어두워서 적이 안보이기 때문이다. 여기서도 무서운 괴물이 수많이 있다. 특히 신경에 거슬리는 것은 예쁘게 보이면서도 식량을 많이 먹는 괴물이다. 감옥에서 밑으로 가면 갈수록 강적이 있다.

목사의 마법으로 특히 재미있는 것은 Passwall이다. 이것은 꼭 써보기 바란다. 위험해지면 Surface의 마법을 걸면 좋을 것이다. 말을 사는 것도 하나의 요령이다. 거의 죽게 된 경우는 괴물보다 빠른 속도로 움직일 수가 있어서 살아 남을 수도 있다.

강해져서 항목속에 파란 장식이 있으면 배를 타보는 것도 좋다. 이것은 쾌적하다. 배도 안고파지고 가고 싶은 곳에 갈 수도 있다. 게다가 대포가 있기 때문에 무서운 것을 모르지만 깜박 잊고 하선해서 도적과 싸우면 장식을 도둑맞게 된다. 그렇게 되면 배를 탈수가 없게 된다. 게다가 거기가 Time Tunnel도 없는 무인도이다면 비극이다. 도적과 싸울때는 항상 주의하지 않으면 안된다. 마을이나 촌에서 대화를 나누면 차차 이 게임의 수수께끼가 풀어지고 알게 된다.

Hotel Calforna에 가보는 것도 좋을 것이다. 하여튼 Time Tunnel을 충분히 활용하는 것이다. 그리고 시대와 장소를 외우는 것이 중요하다. 배 다음에는 비행기를 탈 장소도 알게 될 것이다. 비행기가 편리한 것은 어느 시대에도 타고 갈수가 있기 때문이다. Ultima의 세계에서는 Time Tunnel이 비행기와 함께 운반해 준다. 그리고 오라클과 만나서 이 게임의 필승법을 듣지 않으면 안되지만 모두 들으려면 상당한 금액이 필요하다. 이제 우주에 가려면 ANKHS가 필요하다. 잘 찾으면 로켓트가 있지만 방심하면 그대로 폭발하기 때문에 주의해야 한다.

Ultima Ⅱ를 평가한다면 이야기 전개에 논리성이 없다고 할 수 있다. 이것때문에 Wizardry와 비교해서 평가가 떨어진다. 그러나 이제부터 메뉴얼과 함께 소개하는 EXODUS는 Ultima Ⅰ·Ⅱ와 달리 논리적으로 되어 있어 게임을 끝내고 나면 역시 Wizardry와 쌍벽을 이루는 장대한 것임을 여실히 느낄 수 있을 것이다.

여기서 Ultima의 세계와 LORD BRITISH에대해서 간단히 설명하고 나서 메뉴얼과 공략법에 대해서 소개한다.

컴퓨터 스위치를 켜면 돌연 "짝" "짝" "짝"이라는 격렬한 소리와 함께 화면에 하얀 유성과 같은 표시가 나오기 시작한다. 그것이 문자가 되어서-

EXODUS란 단어를 구성한다.

그리고 그 아래에 Ultima Ⅲ.

상당한 흥분과 기대감. 조작은 아직 계속되지만이제 이것만으로 이 게임을 시작하기 전부터 보는 이를 사로잡는다. 영화든 TV든 우수한 작품에는 그 타이틀 장면부터 독특한 분위기가 있다. 〈Ultima〉시리이즈는 Ⅱ에도 도입부가 멋이 있지만 그 특징은 이 Ⅲ에서 완벽하게 가까와졌다. 물론 이것도 Wizardry와 쌍벽을 이루는 컴퓨터 Role Playing 게임의 최고 걸작이라는 Ⅰ, Ⅱ가 있었기 때문일 것이다.

단 Ultima의 경우 시리이즈라고 하더라도 처음부터 완성된 wizardry와는 달리 게임 내용이 그때마다 상당히 높아진다는 감이 있다. 그만큼 이번에는 어떻게 달라졌는가 하는 기대감도 크다.

이번에 나온 EXODUS 타이틀은 그점을 잘 표현하고 있다. 그리고 예상대로 게임은 기능이 대폭 향상되어 있다.

가장 눈에 띄는 것은 이제까지 한 사람이었던 플레이어가 4사람으로 증가하고 있다는 점이다. 즉 Ultima 세계에서의 모험이 한꺼번에 4사람까지 할 수 있게 되었다. 게다가 게임에 참가할 수 있는 것은 4사람이지만 인물로서 모두 20명까지 등록할 수 있어 그들을 이리저리 짜맞추어 탐험대원(Party)을 짤 수가 있는 것이다.

Exodus의 특징은 이것 외에 게임의 새로운 국면을 개척하고 있다. R.P.G.인 동시에 어드벤처 게임의 성격도 가지고 있다. Ultima Ⅱ에서는 키이보오드상의 26문자를 모두 사용한다는 일종의 한계에 달했는데 이번에는 ϕ키이를 써서 문장 입력을 중요한 부분에서 할 수 있게 되어 있다. 이것에 의

해서 이야기 내용이 지금까지 이상으로 강해졌다고 말할 수 있겠다. 아직까지 그만큼 많은 문장은 받지 못하지만 R.P.G가 소설과 게임의 결합이라고 생각한다면 이러한 시도는 상당히 중요하다고 생각한다.

게임의 배경

〈UltimaⅠ〉,〈Ultima Ⅱ〉에서 사악한 마도사 (魔道師) 몽딘과 그 제자 미나크스가 무찔러진지 20년이 대륙 쏘사리아에도 사람들에게 평화가 돌아와 와 있었다. 그러나 시간이 지나 미나크스성의 폐허에서 어떤 단편이 발견되었다. 그것이 이야기하는 바로는 옛적에 몽딘과 미나크스의 맹약에 의하여 무언가가 비밀리에 탄생되었다고 한다.

20년이라고 하면 아이들이 어른으로 성장할 기간이기도 하다. 두려움은 현실로 되어갔다.

혜성이 쏘사리아를 습격하고 땅울림이 나기 시작하고 소멸한 줄 알았던 오크귀등이 나타나고 해적선이 연안지대를 습격하기 시작했다. 그리고 어느날 저 먼바다에 용암류가 분출하여 해저 화산이 융기했다는 소문이 나기 시작했다. 술취한 선원이 그 정상에 성이 서있었다든가, 지저에서 대사모신이 잠을 깼다고 했지만 아무도 신용하지 않았다.

사태를 심각하게 생각한 LORD BRITISH는 사절을 파견하고 조사를 시작했다. 그러다가 한 사람이 발광해서 되돌아 왔다. 사나이는「지옥에서… 놈이…놈이…복수하러」라고 말했다.

그리고 새로운 흔적이 발견되었다. 아무도 안탄상선이 표착한 것이었다. 겁나게 한 것은 갑판에 피로 물들여 진 하나의 말이 표시되어 있었다.

－EXODUS－라고.

그런데 이렇게 어마어마한 작품을 만든 프로그래머 LORD BRITISH란 누구일까? 실은 최근까지 이것이 Richard Galiot란 인물의 Pen name 정도 밖에 알려져 있지 않았는데 실은 아직 22살이 된지 얼마 안된 젊은이다.

저〈Ultima〉를 세상에 내놓았을 때가 19살./ 그리고 지금에 와서는 고전이라고 불리우는 제1작 A-KALABEBETH는 고등학생 때 만들었다는 것이다. 컴퓨터 세계에서 젊은 재능은 그렇게 놀랄 만한 것은 아니겠지만…

출생지는 영국, 켐브리지. 그리고 아버지의 경력도 상당한 것으로 ESA(Europe Space Agency)에 관련되어 있는 우주비행사이다. British 본인은 우주와 같은 정도로 "검과 마법"의 세계를 좋아 한다.

젊은의 특권이라고 할까. British의 야망은 크다. 목표는 "완벽한 도피 게임"을 만드는 것이다. 그 일환으로 그가 계획하고 있는 것은 저〈wizardry〉를 만든 Andrew Greenberg와 합작으로 궁극의 "Role Play"를 만드는 것이다. 그리고 물론〈Ultima Ⅳ〉도 있다. 이것은 85년 초를 발표시기로 잡고 있지만〈Ultima Ⅲ〉의 규모를 16배로 한 것이라고 한다. 그리고 주제는 단체의「신곡」이라고 하니까 마냥 놀랍기만 하다.

그러나 그러한 점보다 흥미있는 것은 그가 영국태생이고 미국에서 일을 하고 있다는 것이다. 이것은〈wizardry〉의 작자 Robert Woodhead과도 일치한다. 깊은 안개속의 영국 문화, 전통과 자유로운 미국의 기풍. 이 2가지가 결합되는 것으로 아주 창조적인 산물이 출현한다. 그렇게 생각하면〈Ultima〉의 부제 "어두운 지하(Dangeon)에서 높은 우주로"는 상당히 추상적이라고 할 수 있지 않을까?

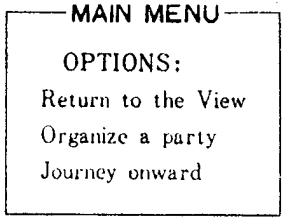
게임 목적

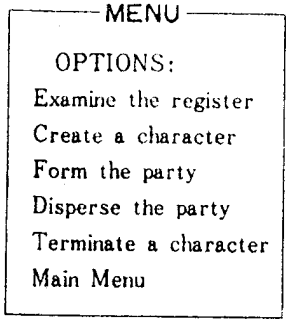
EXODUS를 찾아내어 괴물들만 살고 있는 Ultima 왕국을 빠져 나가는 것이다.

게임 실행 방법

게임 SIDE 1을 부팅시키면 글자가 나오면 데모가 시작된다. 데모가 끝나면 화면 하단에 'INSERT GAME DISK-1,2'라는 메시지가 나온다. 그때 게임 SIDE 2를 (디스크를 뒤집어) 드라이브 1이나 2에 넣고 그 드라이브 번호를 누른다.

그러면 게임 데모가 나오는데 아무 키이나 누르면 본 메뉴(Main menu)로 들어 간다.





R : 데모로 되돌아 간다.

O : 메뉴로 들어 간다.

J : 플레이어가 있고 탐험대원(party)이 선정되어 있을 때 게임을 실행한다.

E : 플레이어 리스트를 본다.

C : 플레이어를 만든다.

F : 플레이어 중에서 게임에 참가할 대원을 정한다.

D : 게임에 참가하는 대원을 취소한다.

T : 만들어진 플레이어를 삭제한다.

M : 메인 메뉴로 돌아간다.

E를 누르면 1에서부터 20까지 만들어져 입력되어 있는 플레이어의 상태를 볼 수 있다.

C를 누르면 자기가 원하는 플레이어를 만들수 있다. 이때 1～20까지 플레이어가 꽉 차 있으면 플레이어를 삭제하고 만들어야 한다.

F키이는 여러 플레이어 중에서 게임에 참가할 대원을 구성하는 것이다. 이미 party가 정해져 있으면 party를 해체하고 구성해야 한다.

D는 구성되어 있는 탐험대원(party)을 취소하는 것이다. E를 눌렀을 때 플레이어 왼쪽에 다이어몬드 표시가 되어 있는 것이 party대원이다.

T는 C로 만들어진 플레이어를 삭제하는 것인데 F로 정해져 있는 플레이어는 삭제되지 않는다.

M은 메인 메뉴로 돌아간다.

다음은 중요한 create mode를 알아 보자.

create mode

ENTRY #　　POINT: 50

NAME:

SEX:

RACE:

TYPE:

STRENGTH:

DEXTERITY:

INTELLIGENCE:

WISDOM:

○ ENTRY # : 플레이어의 번호

POINT 50 : 여기서 입력할 힘, 재주, 지능, 지혜의 합이 50을 넘으면 안된다. 과목당 5～25까지 넣을 수 있다.

○ NAME : 자기가 원하는 아무 이름이나 13 자까지 넣을 수 있다.

○ SEX : 성별로 Male(남자), Female(여자) Other(기타 성)을 넣을 수 있다.

○ RACE : 인종으로

Dwarf : 난장이 도둑을 만들면 좋다.

Elf : 요정, 마법을 부리는 성질을 주면 좋다.

Fuzzy : 원시인, 힘을 많이 쓰는 전사가 좋다.

Human : 인간

Bobbit :

등을 넣을 수 있다.

○ TYPE : 인종이 어떤 형태인가를 선정하는 것으로 다음과 같은 종류가 있다.

Alchemist : 연금술사, Wizard 마법을 쓸 수 있다. 마법 에너지는 ½지능이다.

Barbarian : 야만인, 마법을 쓸 수 없다.

Cleric : 성직자. 마법을 쓸 수 있다. 마법 에너지는 지혜이다.(wisdom)

Druid : 돌도끼족. Wizard, Cleric 마법을 다 쓸 수 있다. 마법 에너지는 지능과 지혜 중 높은 것의 ½이다.

Fighter : 투사. 마법을 쓸 수 없다.

Illusionist : 환상주의자. Cleric 마법을 쓸 수 있다. 마법 에너지는 ½지혜이다.

Lark : 장난꾼. Wizard 마법을 쓸 수 있다. 마법 에너지는 ½지능이다.

Wizard : 마법사. Wizard 마법을 쓸 수 있다. 마법 에너지는 지능이다.

Pardin : 무도를 닦은 사람. 어떤 무기도 쓸 수 있다.

Ranger : 특공대. Wizard 마법과 Cleric 마법을 다 쓸 수 있다. 마법 에너지는 지능과 지혜중 낮은 것의 $\frac{1}{2}$이다.

Thief : 도둑. 마법을 쓸 수 있다. 마법 에너지는 지능이다.

○ STRENGTH : 힘. 힘을 많이 쓰는 TYPE에 높은 점수를 준다.

○ DEXTERITY : 재주. 이것이 있으면 잘 훔친다.

○ INTELLIGENCE : 지능으로 wizard 마법 에너지로 쓰인다.

○ WISDOM : 지혜. Clerie 마법 에너지로 쓰인다.

화면 설명

왼쪽은 게임 화면. 오른쪽 위는 플레이어의 상태. 오른쪽 아래는 명령어를 넣는 텍스트 화면.

PLAYER의 상태

WIZARD	G	
MHW	M:25	L:01
H:150		F:130

WIZARD : 이름

G : 건강 상태를 표시한다. good,poison,dead의 약자로 건강, 병, 죽음을 나타낸다.

MHW:Male, Human, Wizard의 첫자로 구성되어 있다.

M : 25 :마법 에너지가 25라는 뜻이다.

L : 01 :경험을 나타낸다. 이것의 점수가 높아지면 성안에서 왕에게 말을 걸어 에너지를 올릴 수 있다.

H : 150 :에너지. 적에게 공격을 받으면 줄어들어 이것이 0이되면 죽는다.

F : 130 :음식. 이것이 다떨어지면 H가 줄어들어 죽는다.

키이보오드 설명

Return 또는 CTRL-M: 북쪽, 위

／키이 또는 CTRL-J : 남쪽, 아래

→키이 : 우측, 동쪽

←키이 : 좌측, 서쪽

A(Attack) : 싸울 때에는 공격하는 키이고, 성이나 도시에서는 싸움을 건다. 성이나 도시에서는 싸움에 이겨도 경찰이 몰려와 싸우게 되며, 왕은 절대 이길 수 없다.

B(Board) : 말이나 배위에서 B키이를 누르면 타게 된다.

C(Cast) : 마법을 사용한다. C를 누른 다음 사용할 플레이어의 번호를 누르고 마법을 선택한다.

D(Decend) : 동굴 속의 사다리에서 1층 내려간다.

E(Enter) : 동굴, 성, 도시 위에 플레이어를 놓고 이것을 누르면 안으로 들어간다.

F(Fire) : 배에서 대포를 쏜다.

G(Get chest) : 적을 죽인 후 생기는 상자를 연다.

H(Hand equipment) : 플레이어간에 물건을 전달한다.

I(Ingite a torch) : 동굴안에서 횃불을 켠다.

J(Join gold) : 금을 한 플레이어에게 모은다.

K(Klimb) : 동굴 속의 사다리에서 1층 올라간다.

L(Look) : 주위를 살핀다.

M(Modify order) : 플레이어의 위치를 바꾼다.

N(Negate time) : 화약이 있을 때 시간을 정지시킨다.

O(Other command) : 다른 명령.

P(Peer at a gem) : 보석을 들여다 본다. 그러면 지도가 나타난다.

Q(Quit and Save) : 게임을 세이브한다.

R(Ready weapon) : 무기를 준비한다.

S(Steal) : 훔친다.

T(Transact) : 상점에게 거래할 때나 말을 걸 때 사용 한다.

U(Unlock) : 키이가 있을 때 I로 표시된 자물쇠를 연다.

V(Volume) : 볼륨 on/off
W(Wear armour) : 갑옷을 입는다.
X(Xit) : 배, 말에서 내린다.
Y(Yell) : 외친다.
Z(Ztatus) : 플레이어의 상태, 소지품을 나타내 준다. return키이를 누르면 명세서가 보인다. esc키이를 누르면 정상적인 게임으로 되돌아간다.

* 특별키이

0 ~ 4 : 참여하는 플레이어의 번호를 지정, 단지 요구할 때만 답한다.
스페이스 : 아무 동작없이 한 장면을 넘길 때.
ESC : 상황 혹은 지식 단계에서 정상 플레이로

마법 설명

C를 누른 후 마법을 부릴 사람을 정한 후 다음의 마법 항목을 선택한다.

-마법의 키이 보오드-

마법사 (WIZARD)	키이/쓰이는 마법 에너지	성직자 (CLERIC)
REPOND	A:φpts	PONTORI
MITTAR	B:5pts	APPAR UNEM
LORUM	C:1φpts	SANCTU
DOR ACRON	D:15pts	LUMINAE
SUR ACRON	E:2φpts	REC SU
FULGAR	F:25pts	REC DU
DAG ACRON	G:3φpts	LIB REC
MENTAR	H:35pts	ALCORT
DAG LORUM	I:4φpts	SEQUITU
FAL DIVI	J:45pts	SOMINAE

성직자(**CLERIC**)의 마법

A : 싸울때 적을 죽인다. 실패가 잦다.
B : 피해 없이 상자를 연다.
C : 플레이어의 에너지를 올린다.
D : 동굴속을 환하게 한다.
E : 동굴에서 1층 올라간다.
F : 동굴에서 1층 내려간다.
G : 동굴에서 공간 이동한다.
H : 병든 플레이어를 치료한다.
I : 동굴에서 지상으로 올라간다.

마법사(**WIZARD**)의 마법

A : 싸울때 적을 죽인다. 실패가 잦다.
B : 멀리 떨어져 있는 적을 공격한다.
C : 동굴속을 환하게 한다.
D : 동굴속에서 1층 내려간다.
E : 동굴속에서 1층 올라간다.
F : B와 같다.
G : 성밖에서 공간 이동을 한다.
H : B와 같다.
I : C와 같다.

—

마법사 (WIZARD)	쓰이는 마법 키이/에너지	성직자 (CLERIC)
NOXUM	K:5φpts	SANCTU MANI
DECORD	L:55pts	VIEDA
ALTAIR	M:6φpts	EXCUUN
DAG MENTAR	N:65pts	SURMANDUM
NECORP	O:7φpts	ZXKUQYB
( )	P:75pts	ANJU SERMANI

성직자(**CLERIC**)의 마법

K : C와 같다.
L : 주위의 지도를 보여준다.
M : 멀리 떨어져 있는 적을 공격한다.
N : 죽을 플레이어를 살린다.
O : A와 같다. 실패가 적다.
P : N과 같다.

마법사(**WIZARD**)의 마법

J : 지능 45 +지혜로 Cleric마법을 부린다.
K : A와 같다. 실패가 적다.

L : B와 같다.
M : 시간을 정지시킨다.
N : A와 같다.
O : 적을 병들게 한다.
P : A와 같다. 실패가 적다.

무기와 갑옷, 투구

무기	도구	갑옷
Hands	A	Skin
Dagger	B	Cloth
Mace	C	Leather
Sling	D	Chain
Axe	E	Plate
Bow	F	
Sword	G	
2-H-Sword	H	

마법사(**WIZARD**)의 주문 해설
(**The Book of Amber Runes**를 중심으로)

A. REPOND

太古적, 대지에는 오크나 트롤, 고브린 등 취악한 괴물이 배회하고 있었다. 이들 괴물은 자연의 산물이 아니라 미친 마법사들이 만들어 낸 금형이다. 그런 괴물은 증식을 계속하여 인간에게 공포감을 느끼게 했다.

결이 상세한 나무지팡이를 가져라. 만약 오크나 고브링이나 트롤이 습격해 오면 이 지팡이를 들어 루운(rune)을 외우라. 이 루운에 의해서 그들의 마법을 지우려는 시도가 행해진다.

B. MITTAR

나무나 돌의 탄환을 손바닥에 올려 그것을 세게 쥐어라. 그리고 가슴을 한번 두드리고 이 MITTAR의 주문을 외우라.

MANI MULA NEPON LEVI
MITTAR NUPSEN ALUM CAVI

이 부호를 적에게 던지면, 마력이 광구가 되어 당신 손에서 떨어져 적을 칠 것이다. 그 마력은 적의 체내에 들어가 생명력의 근원을 파괴한다. 기술이나 집중에 의해서 아이들의 힘과 같은 약한 타격도 숙달된 기사와 같은 타격으로 가할 수 있다.

C. LORUN

고성(古城)이나 동굴 혹은 어딘가의 집에 들어 갈 때 램프만이 아니라 LORUM의 가루를 충분히 준비해 둔다. 이것은 몇 시간이나 더 햇볕에 말린 거미의 가루의 진에서 쉽게 얻을 수가 있다. 그것을 영양(antelope)피의 주머니에 모아 이야기를 외우면서 태양의 에너지를 같히게 할 수 있다.

OBREY URICUM OBLA SUM에너지를 해방하기 위해서는 주문을 거꾸로 외우고 가루를 공중에 조금 뿌리면 된다. 따스하고 짧은 마법의 빛을 만들어 낸다.

D. DOR ACRON

까다로운 장해를 피하는 데 사용한다. 공의 왼쪽 앞발을 써서 이 주문을 발할 수가 있다. 이 다리는 소중히 보존하지 않으면 이것에 난 상처는 곰의 이동을 방해하고 결과적으로 자신들의 길을 막게 될 것이다. 이 주문을 발하려면 party를 모이게 해서 곰의 발을 가지고 이 태고(太古)의 선율을 노래 부르는 것이다.

LIEDLAM SPULGER IDSKRIN
GREM BEAST TRENTLE BAN

이 주문이 발하여지면 마법사와 그 party는 거기보다 한 층 아래로 옮겨진다.

E. SUR ACRON

DON ACRON에 깊게 관련되어 있는 루운으로 이 루운을 행하려면 이번에는 새의 날개가 필요하다. 이 새는 날고 있을 때 가슴에 화살을 맞은 것이어야 한다. 이것도 가죽끈으로 지팡이에 연결한다. 또다시 party를 원형으로 모아 이 주문을 외운다.

LISDLAN SPULGER IDSTRIN
FAUN BEASE FENTR CHEM

이 말과 동시에 전원이 1층위로 옮겨진다.

F. FULGAR

전투 중에 강력한 무기가 되는 마법이다. 철로 감싼 금의 지팡이와 그 표면에 번개가 떨어진 순간의 초지의 샘물을 한병 필요로 한다. 병을 사용할 때까지 잘 봉해둘 필요가 있다. 사용할 때는 지팡이를 병에 대고 이 말을 외쳐서 그것을 적에게 향하게 한다.

'FLAMIN FLEETIS PONDI'

모든 에너지가 지팡이를 통해서 방출되어 불의 공이 적에게 날아 간다. 이것을 사람에게는 죽음을, 맹수에게는 아픈 타격을 줄 것이다.

G. DAG ACRON

이 주문은 아래의 말을 외우면서 하나의 꽃모양을 그려야 한다.

DAG FVLNVS ACRON

FRIEDA ACRON BUUNT

하나의 꽃모양이 그려질 때마다 party의 모습은 지워져 가고 마지막 모양과 함께 마법사의 모습도 사라진다. 다음 순간에 같은 높이대로 따로 따로 이동해서 porty의 인원들이, 마지막에는 마법사도 나타난다. 이루운은 반드시 어딘가에 옮겨 주지만 어디에 도착하는 지는 아무도 모른다.

H. MENTAR

이 무서운 주문을 쓰기에는 어둡고 음침한 태고(太古)에서부터의 숲에서 얻은 오크나무의 가지가 필요하다. 녹인 초에 이것을 주고 MENTAR의 서에서 얻은 다음 귀절을 외우시오.

ZAMBAR LEECHEM

CERDI MENTAR

그리고 전투중에 이 절을 손으로 쥐어 부순다. 파란색의 울고 외치는 공포의 구슬이 적을 향해서 날아 갈 것이다. 그것은 적의 마음을 좀먹고 마법사 자신의 지력으로 적의 정신적인 기능을 파괴한다.

I. DAG LORUM

LORUM을 보다 강력하게 한 루운이다. 피부를 태울 정도로 황금의 단검을 햇볕에 내놓는다. 그리고 나서 금분(금가루)이 만들어질 때까지 그것을 돌에 문지른다. 그때, 아래의 말을 외우고, 만들어진 가루는 비단 주머니에 넣는다.

OBRUM URICA OBLA SUM

UNICA MANI SUM LEVI

빛이 필요할 때 비단 주머니를 흔든다. 가루의 일부가 황금색의 눈부신 빛의 모양으로 방출할 것이다.

J. FAL DIVI

승려의 주문을 발휘할 수 있는 것은 대단한 능력이라고 할 수 있다. 이 루운은 제6의 ring에 의해서 열려지는 위대한 힘으로의 길을 나타낸다. 이 주문을 행하는 것은 간단하지 않고 성공율은 낮게 되어 있다.

성수를 몸에 뿌려서 천천히 FAL DIVI의 기도문구를 외운다.

FAL DIVI DOM MINEA

FAL DIVI REQUI SEM

그리고 나서, Clerics Book을 보고 기도가 똑바로 되었을 경우에는 거기에 있는 어느 주문이든 사용할 수가 있다.

이 이후는「제6의 ring」중에서보다 고도의 기술이 된다. 이들의 주문으로 암흑의 영역에 서둘러 들어가면 안된다. 명계의 심연을 넘어서 그 힘을 자기 마음대로 할 때까지는 이 이후의 주문은 당신의 힘이 따르는 것은 아닐 것이다. 마법을 습득하고, 죽음의 그림자가 육박하고 있을 때에는 이들 주문을 써보는 것도 좋을 것이다.

이들 주문앞에는 적은 꼼짝 못할 것이다. 그러나 이 주문은 에너지를 많이 소모한다는 것을 명심해 두기 바란다.

K. NOXUM

처음으로 다수의 공격 주문이다. 강적의 모임에 사용하는 것이 최적일 것이다. 쏘사리아의 2개의 달이 신월일 때에 불의 감옥의 입구까지 간다. 거기에 있는 화산재(灰)를 모아 시나몬과 고려인삼을 섞는다. 적을 향해서 아래의 말을 외우면서 이 혼합물을 던진다.

NOXUM MENTON

LANV FLAMA

이 분말은 불이 되어 모든 적에게 아픈 상처를 줄 것이다.

L. DECORD

세월이 지나 당신의 힘도 늘어났다. 이제, 더 직접적인 힘을 쓸 수 있게 되었다.

이 주문에 의해서 당신은 모든 생명의 마력을 빼내어 그것을 집중해서 적에게 던질 수 있다.

DECORD의 노래를 부른다. 대기(大氣)는 당신의 명령에 답하게 할 마력의 소음으로 흔들릴 것입니다.

표적이 된 자의 생명은 완전히 사라질 것이다.

NON CRONO DI VAM

DAS NUMEN TI SOM

M. ALTAIR

여태까지 루운의 힘에 의해서 마법을 이세계에 가져오는 법을 배웠다.

이제는「제 6의 ring의 현자」로서 당신은 세계를 넘어서 움직이기 위하여 이 세계의 마법을 사용할 수가 있다. 먼저 모래를 쥐고 아래 주문을 되풀이 하여 외우는 동안 그것을 땅바닥에 계속 흘린다.

ALT MAN FUL MINAR

LAE FIN CRIM BONTAIR

성직자(CLERIC)의 주문해설

(The Ancieut Liturgy of Truth 중심으로

A. PONTORI

악마는 마술을 통해서 여러가지 형태를 취하지만 그것들 중의 대부분은 지하, 숲, 평지등에 풀어진 불사의 스켈톤·굴(食屍鬼)·Sombi 등이다. 물론 이것들은 전투에 있어서 무서운 적이긴 하지만 기본적으로 약점을 가지고 있다. 이것들 악마의 부하들은 악의 힘에 의해서 유지된다.

만약 당신이 불사의 부류와 만났다면 당신은 진실의 십자가를 그들 앞에 내놓는 것이 좋다. 만약 당신의 선의 혼이 강하면 악은 그 껍데기에서 나와 본래의 자리로 되돌아 가고 그 뒤에는 썩은 시체만 남을 것이다.

B. APPAR UNEN

종종 당신의 여행 도중에 함정이 걸려 있는 상자와 만날 것이다. 그것은 당신의 대원에게 해를 미친다. 당신이 악의 모습을 알게 되면 당신은 이 난문에 이길수 있을 것이다.

당신의 대원이 해를 받지 않고 상자를 열기 위해서는 성수를 열쇠 속에 집어 넣어 상자 위에 성스러운 십자가를 위로 올림으로써 모든 진실의 도움을 받게 된다. 그것은 자동적으로 열리고 그안에 있는 보물은 당신의 것이 된다.

C. SANCTU

당신의 상처를 아물게 하는 힘은 가끔 필요할 것이다. 작은 상처를 아물게 하기 위해서는 이하와 같은 순서로 실행하면 좋다. 당신의 헌신을 통해서 진실과 선의 힘은 이 세계에 실현된다.

그냥 단순히 상처의 회복을 필요로 하는 자 위에 당신의 손을 두는 것이 좋다. 그렇게 하면 그 자의 상처는 당신이 손을 댄 것으로 회복될 것이다. 처음에는 당신의 능력이 한정되어 있지만 당신의 다른 힘에 의해서 당신의 상처를 아물게 해 주는 자로서의 능력이 늘고 경험을 쌓아가면서 힘은 불어갈 것이다.

D. LUMINAE

당신이 계발(啓發)하는 힘은 당신 앞에 열려지고 있다. 당신의 손을 쥐게 하는 것은 어떤 의미로는 물건을 매려할 수도 있고 그것들을 성장시킬 것이다. 당신의 지팡이를 높게 올리면서 이 매려할 물건의 이름을 되풀이하여 외우는 것이다. 이렇게 하면 당신의 진실의 힘은 당신의 지팡이를 파랑색으로 발하게 할 것이다.

그러나 실제로 이 빛은 오래 가지는 않는다. 당신으로부터 당신의 지팡이에로 힘을 옮겨가게 하기 위해서 천천히 밝아지고 곧 어두워지고 사라져 갈 것이다.

E. REC SU

당신의 계발(啓發)의 부분은 한계없이 체득(體得)된다. 이것이 진실일 때에는 당신 자신은 물질세계가 얼마나 하찮은 것인지 알게 될 것이다.

당신이 더욱더 깊은 지구의 심저에 내려가는 것은 당신이 보다 큰 악에 내려가는 것과 비슷하다. 당신 자신이 선하다면 물 속에 있는 것처럼 자연히 부상해 오는 것을 당신에게 주겠다. 토굴 안에서 당신의 지팡이를 쥐면서 이 의식서의 이름을 외운다. 이것은 천정을 반투명으로 해서 당신과 당신의 대원을 떠오르게 한다.

F. REC DU

당신 혼의 이동거리에 관한 능력은 한계가 없다. 지구의 깊고 깊은 지하에서 더 들어간 곳.

심지어 지구의 중심부까지도 헤집고 다닐 수 있다. 여기서도 큰 악의 힘이 존재하고 있다.

당신의 지하에서의 여행은 지상보다도 어려운 편이다.

그래도 지하로 꼭 들어가야만 한다면 지팡이로 바닥을 치면서 이 의식서의 이름을 부르면 좋다.

당신은 지하로 천천히 갈 수 있다.

G. LIB REC

이것이 혼의 이동 중에서도 가장 어려운 것이다. 여기에 허가되어 있는 행동은 반드시 지하의 작은 방에서 시작하지 않으면 안된다.

당신은 물리적인 방법으로서가 아니라 당신 자신이 반투명이 되는 것이다. 당신이 하나의 장소에서 지워짐에 따라 다른 장소에서 당신들이 천천히 나타나는 것이다.

이 행동을 행하기 위해서는 당신의 머리 위에 당신의 지팡이를 가지고 원을 그리면서 이 이름을 외우는 것이다. 당신이 지팡이를 세우는 것에 의하여 당신의 여행도 끝난다.

H. ALCORT

알콜은 상처를 아물게 하는 데에 특효가 있다. 독은 대게 죽음을 가져오기 때문에 모든 자를 공포에 몰아 넣는다. 신의 힘의 원조에 의해서만 당신은 이 큰 악의 복수를 세울 수가 있다.

당신이 만짐으로서 독에 감염된 당신 친구의 몸을 편하게 해 주고 혼에 평화를 가져옴으로써 생명의 유동체로 바꾸어 줄 수 있다.

당신은 독에 범해진 자로부터 독을 빼냄으로서 자신을 갖고 신뢰할 수가 있다. 이 힘은 당신의 결코 깨진 적이 없는 계약에 의해서 약속되어 있다.

I. SEQUITU

가끔 보다 깊은 구멍 속으로의 여행의 도중에 있어서 대원은 큰 장애에 부딪칠 때가 있다. 이것은 대원이 죽음이나 죽음에 가까운 상태에 빠졌을 경우이고 당신의 대원이 기아에 고생할 때나 당신이 작은 희망도 잊어버리게 될 때이다.

이 의식서는 바위의 묘로부터 피곤한 여행자를 탈출시키기 위한 위대한 진실에의 염원이다. 만약 당신이 하늘을 향해 신성한 십자가를 들어 올리고 이 서의 이름을 외치면 당신과 당신의 대원은 깊게 선의 진실에 이끌려 상승할 것이다.

J. SOMINAE

당신의 계발(啓發)은 계속 넓혀져 갈 것이다.

당신의 진실이 당신을 위해서 만들어 내는 최초의

빛은 상당한 경이(驚異)이고 이 종류의 냉광(冷光)은 당신에 대한 큰 원조이다. 가장 필요하다고 생각될 때에는 보다 긴 빛이 계속될 것이다.

만약 당신이 이 마법을 사용하려고 한다면, 당신 자신이 진실의 빛이 되어 빛날 것이다. 이 빛은 당신 내부에서 나오는 것에는 (무기한으로는) 이루지 못한다는 것을 주의해야 한다.

K. SANCTV MANI

당신의 여행이 시작하고부터 풀들은 몇번이나 성장하고 종자를 낳았다. 당신은 많은 거리를 걸어서 많은 지혜를 얻었다. 당신은 기적을 일으키는 힘을 얻었다. 적의 칼에 의하여 찔리고 죽기 직전까지 친구를 구하기 위해서는 이 기적이 필요하다.

작은 기름을 넣은 깡통을 준비하고 그것에 신성한 진실과 완전한 숨을 불어 넣는다.

상처에 기름을 바른다. 당신의 눈이 친구를 신선한 것으로 그리기 전에 회복하고 원래대로 혈액이 또다시 흐르기 시작할 것이다.

L. VIEDA

만약 당신이 깊은 지하, 혹은 어두운 숲속에서 길을 잃었다면 VIDEA의 기적이 당신을 인도해 줄 것이다.

그리고 당신이 바로 깨끗하게 될 필요가 있다면 소량의 성수를 당신의 눈에 넣으면 된다.

만약 당신이 이것을 행하면 위대한 진실은 당신 눈에 기적을 일으킬 것이다. 이것이 지하의 안쪽, 혹은 표면에서 행하여졌을 때는 주위의 상태가 당신 눈에 비칠 것이다.

M. EXCUUN

당신과 당신의 대원은 때때로 큰 힘을 가진 악에 의해서 만들어진 것과 만날지도 모른다. 적은 보통 수단으로 상대하기는 곤란하다. 진실의 의식서는 이와같은 요구에 답하는 것이다.

당신의 대원이 힘이 센 악의 적과 만나면 당신은 EXCUUN의 기적을 외쳐라. 당신의 적 방향에 신성한 진실의 십자가를 겨냥해서 이 위대한 기적의 이름을 외우면 좋다. 신성한 십자가로부터 적을 향해서 빛이 날아가면 적은 죽을 것이다.

N. SURMANDUM

당신의 계발은 당신을 이 지구의 모든 한계를 넘게 할 것이다. 그것은 죽음의 영역에까지도 이르고 생의 세계로 되돌릴 수가 있다.

당신의 혼을 어두운 죽음으로 떠나게 하는 것을 해방하기 위해서는 무활동 상태에 있는 자의 혼을 만지는 것이다. 불쌍한 동료를 어두운 죽음으로부터 부활시키는 것이다. 그러나 만약 당신의 동료의 힘이 다시 계속해야 할 여행에 미치지 못한다면 그의 몸은 재가 되어 버릴 것이다.

여행할 때 알아두어야 할 지식 (The Book of play를 중심으로)

Character가 경험 Point를 얻는다. Point가 어떤 숫자에 달하면 자동적으로 그 인물의 Lebel이 상승한다. 선량한 주민은 거리나 혹은 성에 살고 있다. 고로 다른 장소에서 만난 사람들은 모두 악의를 가진 적이다.

CHESTS

괴물을 육상에서 무찌르면 그곳에는 보물이 들은 상자가 남는다. 그 속에는 보물이 들어 있거나, 빈 상자일 때도 있다. 대게는 지면(마루)위에 놓여져 있는데 그 아래에는 함정이 있다.

"APPAR UNEM" 마법 아니면 Thief로 함정을 풀 수가 있다.

함정의 형태는 다음과 같다.

Acid(산, 상자를 연 사람만 당함) Pois on(Acid와 같다) Bomb(내용물이 부서지고 대원 전원이 부상) Gas Trap(까스, 대원전체)

DUNGEONS(지하)

지하는 천천히 신중히 갈 것. 불가사이한 바람이 항상 불고 있다. 천천히 걸으면 일정한 간격으로 이상한 문자를 발견할 것이다. 또한 여러가지 함정이나 구멍(Thief를 맨 앞에 세워 놓으면 발견할 수 있는 가능성은 높아진다)이나 감추어진 문, 분수 등도 존재한다. 독일 수도 있으니 신중히 대처할 것.

TRANSPORTATION

걷는 것이 일반적이지만 평원에 있는 야생마를 잡을 수도 있다. 배는 대개 해적에게 침몰되었지만 만약 소유할 수 있더라도 배를 조종하는 기술이 필요하다. 한사람은 바람의 움직임에 대해서 배워야 한다. 바람의 방향이 시시각각으로 계속 변하기 때문에 주의할 것.

Siege Perilous와 비슷한 형태로는 Moon Gate가 있다. Party를 Teleport시키고 암흑에 관련된 자들에게 파괴되지 않는 힘으로 보호되고 있다. Moon Gate의 기능은 2개의 달(月), 트라멜과 훼룻카에 관련되어 있다. Hawk wind는 습격 당했을 때 이 Moon Gate의 System을 발견하여 매우 흥분했다고도 전해지고 있다. 이 수수께끼를 푸는 것이 이번 여행의 성공의 기초가 될 것이다.

마지막 조언

쏘사리아에서는 먼저 갑옷을 입고, (W), Dagger를 앞세울 것. 재빨리 거리를 찾아내어 보다 좋은 무기와 갑옷을 구입할 것. 대원의 생존은 그 장비와 지도자의 능력에 걸려 있다. 식량에 신경쓸 것. 휴식은 스페이스 바아를 연속해서 누르면 되지만 괴물은 그 동안에도 이동하고 식량은 소비되어 간다. 여행은 오래 계속되지만 걱정할 것은 없다. Lord British에게 종사하는 굉장한 마법사가, 대원이 쏘사리아에서 한번 떨어졌을 때 도와준다. 그리고 전원의 혼은 쏘사리아를 빠져나가 Lord British가 갖는 큰 거울에 비친다고 한다. (Q)를 누르면 마법사의 힘에 의해서 게임이 거기서 중단된다. 메인 메뉴로 또다시 Journey Onward하면 다시 게임의 세계로 들어갈 수가 있다.

쏘사리아의 영역

The weapons shop

무기의 매매를 할 수 있다. 1,000회 이내에 부서지면 배액의 보상제도가 있음.

The Armory

갑옷의 구입, 소지품의 환금이 가능하다. 자기 소지품을 팔 때에는 재장비할 것을 잊지 말아야 한다.

The Grocery

오랜 여행동안 썩지 않은 식량을 팔고 있다.

The Guild Shop

Thief Guild가 경영하는 가게. 비싼 도구를 팔고 있다. 대게 거리에서 쫓겨나 있기 때문에 찾기 힘들다.

The Pub

오랜 여행의 피로를 차거운 맥주로 풀 수가 있다. 가끔 바텐다가 이야기를 해준다. 그의 소문 이야기에는 금화(돈)가 필요하다. 가끔 소문이 진실일 때도 있다.

The Healers

이곳에 치료원이 있다. 회복력을 돈으로 살 수가 있다. 그러나 상당한 양의 요금을 요구할 때도 있다.

The Stable

Lord British의 멋진 말을 2개의 거리에서 살 수가 있다. 그러나 대원의 인원수에 맞게 밖에 안 판다. 그만큼 비싸다는 것이다.

The Oracle

거리에서 조금 떨어진 곳에 천부적인 재능을 가진 예언자가 살고 있다. 그들 눈에 비치는 것으로부터 이 세계의 사건에 대해서 배울 수가 있다. 지시을 돈으로 사는 것이기 때문에 액수도 비싸다.

시민 (CITIZENS)

Merchants

쏘사리아 번영의 근원, 이익을 위해서 문을 연다. 그중에는 바보같이 눈앞에서 도둑을 맞아도 모르는

이도 있다. 발각되면 거리의 호위병이 온다.

Guards

호위병. 무식하다. 거리나 성에서 범죄를 범하고 그 중계선까지 쫓아온다. 무찌르는 데에는 힘이 상당히 든다. 그러나 그중에는 가짜 호위병도 있다는 소문이 있다.

Jesters

도화사 손님을 종종 놀라게 한다.

Player Type

보통 인물과 같은 직업의 인물로 거리나 성에 존재한다. 그들에게 한 사람 한 사람 이야기를 걸어보면 성의있게 대답하는 자도 있다.

Monster Type

아주 드물게 거리에서 괴물의 배반자를 볼 수 있다. 그들은 어둠에 종사하는 일을 그만두고 지금은 선한쪽에 종사하고 있다.

Lord British

공정한 통치자로서 존경을 모으고 있다. 그는 자기에게 종사하는 자에게 엄청난 보수를 준다.

육지의 적

Orcs-Goblins-Trolls

이 3가지 괴물은 마력에 의해서 분화한 사악한 생물이다. 그렇기 때문에 Wizard의 마법에 의해서 그들을 지상에서 없앨 수가 있다.

Skeletons-Ghouls-Zombies

이것들은 죽지는 않지만 Kinght of Truth를 싫어한다. 성직자는 그들을 후퇴시킬 수 있다.

Player Types

보통 인물과 같은 직종의 인물로 암흑의 마법에 의해서 사악한 지배자에게 종사당하고 있다.

Thieres-Cutpurses-Brigards

토지를 더럽히는 버려진 인간. 한사람 한사람이 장비하고 있는 물건을 제외한다. 여러가지 무기나 갑옷을 훔칠 수가 있다. Brigards는 해적선을 타고 바다를 지배하고 있다.

Giants-Golems-Titans

그들은 특수 능력이라는 것은 갖지 않지만 상당한 힘을 가진 두려운 적이다.

Prichers-Bradles-Snatchs

그 뿔은 독이 있어 Prayer 혹은 Healer 가 아니면 치료할 수가 없다. 인물은 일정기에 1점씩 체력을 소모하고 만약 서두르지 않으면 대원은 죽게 된다.

Gargoyles-Manes-Daemons

이러한 마계의 위치가 낮은 자들에게는 신중히 대처할 것. 강력한 마력으로 반격하고 큰 타격을 줄 것이다.

Griffins-Wyverns-Dragons

불을 뿜는다. 전투 모우드 이전에 해를 가해오는 유일한 괴물로 3 square 이내로 공격해 온다. 용은 대원이 전투에 들어가기 전에 전멸시킬 수도 있다.

Devils-Orcus-Balrons

암흑의 힘을 대표하는 강력한 존재. 여러가지 의미로 그들로부터 대원을 어떻게 보호할 것인가 생각할 것. 독이 있는 마법의 화살을 쏘아온다. 이 독은 활력을 잃게 한다.

바다의 적

Pirate Ships

육상에 있을 때 이 배가 접근하면 주의할 것. 3 square 앞까지 포격해 온다. 명중하면 전원이 타격을 받는다. 바다에 있을 때에는 싸울 수 없지만 해안에 있으면 공격할 수 있다.

Sea Serpents

"해저 뱀"의 친족.

배를 파괴해 버린다. 전주 모우드에서는 마법을 쓰고 상대의 공격을 못하게 한다.

Man-O-Wars

바다의 가장 무서운 괴물. 유독한 촉수를 가지고 마법을 쓴다. 공격을 받고 살아남는 것은 어려운 일이다.

공 략 법

지금부터 시작할 사람, 혹은 전혀 앞으로 나가지 못하는 사람을 위해서 다음의 편성을 권한다. 전투원을 2명, 비전투원을 2명으로 하고, 전투원도 마법을 쓸 수 없도록 하는 것이 좋다.
Paladin과 Ranger 정도이다. 비전투원이라고 하더라도 싸울 수 있지만 마법을 전문으로 담당하기 때문에 Cleric 아니면 wizard로 구성해야 한다. 또 하나는 회복력이 좋은 Druid가 좋을 것이다.

조금 더, 조금 더 하는 당신의 욕심이 불행을 초래한다. 어떤 상태까지는 참아서 인물의 성장을 바라고 되풀이 되풀이 같은 작업을 하는 것이 비결이다. H가 1,000점 이상이 될 때까지는 성, 거리, 구멍 사이를 왕복하면서 성장을 기다리는 것이 좋다. 구멍에는 금이 있을 수 있도 샘도 나기 때문에 좋다. 그리고 나서 자신이 생기면 멀리까지 나가서 정보를 수습한다.

모든 수수께끼의 힌트, 해답은 모두 Ultima Ⅲ속에 있다. 다른 어드벤처 게임과 같이 논리의 비약이나 Wizardry와 같은 수수께끼는 없다. 하여튼 만난 사람들 및 괴물들 모두에게 물어 보는 것이다. 반드시 고유의 힌트를 가르쳐 줄 것이다. 빠뜨리지 말고 접근해서 질문하여 메모리해 둔다. 또한 단념하지 말고 지하의 모든 구석구석까지 가 보는 것이다. 반드시 유효할 것이 있을 것이다. 모든 Chest는 cleric의 Spell B : APPAR UNEN을 걸어서 연다. 절대 깔보지 말아야 한다. 생각지도 않았던 곳에서 부대가 전멸해 버릴 때가 있다. 마법의 능력을 잘 생각해서 설정할 필요가 있다. M(magic points)이 15있으면 5pts의 마법을 3번 걸수 있을 것이고 이동하면서 M이 회복하기 때문에 되풀이해서 사용할 수 있다.

지상에서는 동작1로 M+1, 지하에서는 동작4로 M+1, 지상에서는 동작10로 F-1, 지하에서는 동작 40로 F-1, 마법에서는 Cleric의 C:SANCTU도 중요하다. H가 회복한다. wizard의 마법에는 괴물을 모아서 무찌르는 것도 있지만 그만큼 유효하지 않다. 그들의 마법을 쓸 수 있게 됐을 즈음에는 4사람 각자가 충분하게 강해져 있기 때문에 개인이 싸워도 이길 수 있다. 최종적으로 wizard의 M:ALTAIR는 매우 유효한 역할도 하고 어쩌면 이것을 못쓰면 최종 화면은 보기가 곤란할지도 모른다. 마법은 더 좋은 사용방법이 있을지도 모르지만 모두 쓰지 않아서 완전하게 말할 수는 없다.
지하에는 지하의 레벨을 상하로 하는 것. wizard의 I:DAG LORUM도 좋다. TOUCH가 오래 지속되기 때문에 무장은 별로 중요하지 않다. 무기가 중요하다. Bow를 구입한다. 왜냐하면 괴물과 접촉하지 않아도 마법과 같이 타격을 줄 수 있다. SPELL, BOW는 대원 앞에 있어도 넘어서 괴물을 공격하기 때문에 전투상태가 되면 진영을 잘 생각하라. 싸움 등에서 얻은 ARMOUR,WEAPON는 바로 팔아버린다. 그리고 F(식량)로 바꿔준다. 쓰지 않은 ARMOUR,WEAPON을 아무리 소지하고 있어도 아무런 힘이 되지 않는다.

HEALERS에서는 요구되는 금의 양만큼 효과를 기대할 수는 없다. ULTIMA Ⅲ는 wizardry를 강하게 의식한 것이지만 이점은 게임에 잘 살리지 못했다.

ORACLZ이나 PUB에서 얻을 수 있는 정보는 어느 거리에 가더라도 같기 때문에 메모해 두면몇번이나 질문할 필요가 없다. Guild에서 물건을 살 때, Gews가 조감하는 것이기 때문에 한 개로 한 번만 조감하기 때문에 몇번이나 같은 곳을 보는 것이 아니라 MAP로서 기술하든가 하드카피를 해 놓기를 권한다. 하드카피를 게임 도중에 하기는 약간 어렵지만 결과적으로 그쪽이 빠르다고 생각한다. 지하의 각 레벨도 조감할 수 있다. "?"(question mark)로 표시되는 곳에는 좋든 나쁘든 무엇인가 있다. 두려워 할 것 없이 도전해 본다. POWDER-S는 시간정지인 경우 필요하지만 아마 필요없을 것이다. Torches도 마법이 잘 숙달되지 못하면 필요하지 않다. KEYS는 필요하다. Horses는 반드시 필요하지는 않지만 유효하다.

TRANSPORTATION은 First Moon의 숫자가 현재의 Moon Gate를 나타내고 있다. 어떤 숫자의 Gate 앞에서 기다리고 있으면 First Moon의 숫자가 그 숫자가 되는 것으로 나타내어지기 때문에 들어 가면 Second Moon이 나타내는 숫자의 장소로 이동합니다. 즉 (4) 이면 같은 곳으로 되돌아가 버린다. 몇 개의 문을 경유하지 않으면 목적할 장소로 못갈지도 모른다.

다음이 지하인데 모든 지하 및 레벨을 탐색할 필요는 없지만 정상적으로 Clear해 두는 쪽이 고생하지 않을 것이다. 지하에는 Exodus를 수색하는 데 결정적인 것이 감춰져 있다. 그것은 4종의 MARK이다. 즉 KING, FIRE, FORCE, SNAKE이다. 각 MARK의 역할을 획득하고 나서 생각하라. 지하에는 샘이 있다. H를 상한치로 해 주거나 중독상태를 회복시켜 주거나 역으로 독일 수도 있다. 좋은 샘의 위치를 메모할 필요가 있다. 지하는 16×16의 Matrix로 8레벨씩 있다. 그것이 7개 있기 때문에 합계 56레벨이 있는 것이 된다. 이것을 전부 Clear하는 것도 상당히 어렵다.

전투에서 EXPERIENCE를 얻으면 자동적으로 L(레벨)이 상승해 가기 때문에 그때마다 성의 LORD BRITISH에게 인사를 올리면 L에 비례된 H의 상한을 들을 수 있다. H는 어떤 장소까지 그대로 증가하지만 그 후는 MARK:KING을 가지고 올 것을 요구해 오기 때문에 찾아서 전원이 가지고 있어야 한다. 그래도 상한이 있다. 그 상한으로 충분히 정복할 수가 있다.

Attributes는 어떤 장소에서 금을 보상으로서 늘릴수가 있으니 찾아본다. 그리고 4가지의 카아드를 찾는다. 단 카아드는 서두르지 않아도 된다. 덧붙이면 거리에서 경비병을 BRIBE(뇌물)하는 것으로 지워진다. 가끔 출현하는 회오리로부터 도망가는 것이 아니라 적극적으로 안에 들어간다. 그러면 딴 세계의 AMBROSIA로 가게 된다. 그러나 전투력이 없으면 쏘사리아에 되돌아 올 수가 없게 된다.

Exodus를 정복할 수 있을 것을 믿는다.

The Exodus : Ultima Ⅲ

인물편집(Character Editor)

ULTIMA 게임은 폭발적인 인기에도 불구하고 게임을 마스터하기란 무척 어렵다. 새로이 제작된 인물들은 첫번째 전투에서조차 살아남기 어렵고 경험을 쌓은 인물들도 수개월 뒤에 갑자기 재가 되어 버릴 수도 있다. 게임 애호가들은 약간의 도움을 원한다. 즉 충실한 인물은 되살아나게 하거나 인물의 계급을 더욱 강화시키거나 금을 지니게 하는 것이다. ULTIMA Ⅲ 인물편집은 바로 그러한 기회를 제공해 준다. 이것은 당신의 탐험 각 구성원에 대한 자료를 고찰할 수 있도록 해주고 원한다면 프린트 아웃을 해주며 원하는 만큼 점수를 높여 줄 수도 있다.

이것은 적어도 48k메모리를 가지고 있고 DOS 3.3이 작동하는 애플 기종에서 쓸 수 있다. DOS3.3의 RWTS과정이 디스크를 읽고 디스코에 기록하기 위하여 요구되어진다.

프로그램 타이핑

이것은 긴 프로그램이므로 주의를 기울여 타이핑해야 한다. 끝마치고 난 후 착오에 대비하여 몇 번 체크를 해야 한다. 모듈을 밝히기 위한 많은 REM 지시문이 있다. 만약 타이핑을 절약하려고 하면 그것을 생략할 수도 있다.

가장 중요한 행번호는 디스크에 문자를 되돌려 놓는 6065행이다. 프로그램의 다른 부분에 오류가 있다면 6065행이 저장하고 있는 인물들이 영웅 대신 악마일지도 모른다. 프로그램이 올바로 되었다는 것은 확인할 때까지 6065행을 생략해야 한다. 프로그램행은 타이핑과 논리 추구에 편이를 위해 짧다. 기억 공간을 절약하기 위하여 원한다면 그들 중의 많은 것을 중복하여 사용할 수 있다. 그러나 그래픽이 없고 애플 소프트웨어는 어려움없이 스트링(문자열)을 다룰 수 있기 때문에 이 프로그램에서 공간의 문제는 중요한 것이 아니다.

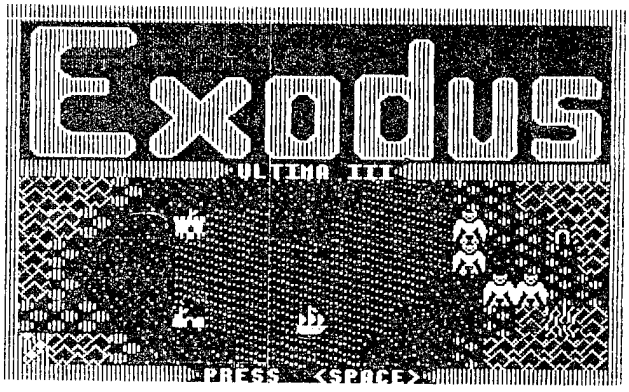
작동방법

ULTIMA Ⅲ은 각 인물의 자료, 즉 이름, 식량, 갑옷, 무기, 마크(marks) 및 카아드(card), 지혜 등을 저장하기 위하여 64k 바이트를 사용한다. 인물은 플레이어 디스크의 한 장소에 섹터당 4개씩 저장된다. 한 인물이 탐험 대원인 4명중의 하나로 선택될때 그 인물에 대한 자료는 다른 섹터로 복사되어 진다. 게임이 진행되므로 이 탐험대원의 섹터는 자주 최신화 되며 단지 탐험대원이 분해될때 새로운 자료가 원래의 저장 장소로 돌려진다. 어떤 인물을 수정하려면 우선 탐험대원(party)으로 만들어 그 인물이 포함되도록 해야 한다. 인물 편집은 탐험대원과 섹터를 애플의 램기억으로 읽어주기 위하여 DOS3,3의 RWTS 과정을 사용한다. 그 섹터가 자리를 잡음으로써 원하는 어떤 방법으로든지 4개의 인물을 변화시킬 수 있다. 그러한 것을 한후에 그 섹터를 디스크에 읽어주면 변화가 영구히 기록된다. 그 프로그램이 만드는 첫번째 화면이 디스크 드라이브 속으로 플레이어 디스크를 집어 넣도록 하는 타이틀 페이지이다. 이것은 ULTIMA Ⅲ 패키에 도달하는 디스크는 아니다. 이것은 게임을 하는데 사용하기 위하여 어떻게 사본을 만드는가를 말해줄 것이다. 그것이 편집에 의하여 사용되는 디스크이다.

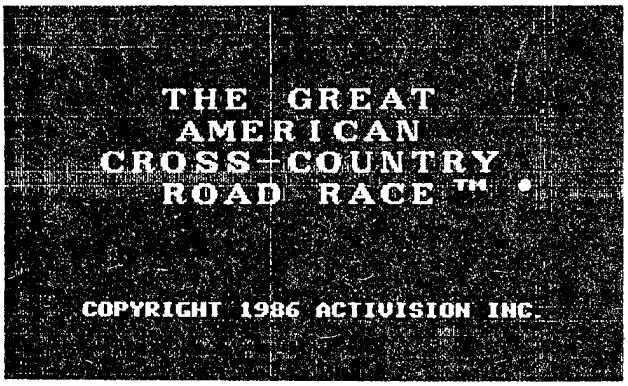
디스크를 끊은 후 애플은 탐험대원과 섹터를 읽고 7025행에서 규정된 것처럼 3800 위치에서 시작하여 256 바이트를 저장한 것이다. 다음 화면은 인물 명부이다. 이제 세가지 선택이 있다. 즉 인물을 고찰하고 수정하기, 어떠한 변화도 항구적으로 만들면서 인물을 디스크로 돌려 보내기, 프로그램상에서 빠져나가기, 변화된 인물은 재고할 수 있는 경우에 구체적으로 명령하기 전까지는 디스크로 보내지지 않는다.

좀더 면밀한 조사를 하기 위하여 한 인물을 선택했을 때 인물이름과 4가지 대안을 나타내 주는 화면이 나타난다. 한 대안은 인물 자료의 프린트 아웃이다. 모든 것을 수정하지 않아도 이 능력은 그 프로그램을 타이핑해 넣을 가치가 있게 한다. 또 다른 선택은 한 인물에 마크(marks)와 카아드(cards)를 주는 것이다. 일반적으로 마크는 특별한 능력과 보호를 해주는 것이다. 좋은 일은 대개 마크를 가진 인물에게서 발생한다. 카아드는 마지막 단계에서 필요하다. 게임의 많은 부분이 마크와 카아드를 찾아내고 그들을 어떻게 올바르게 사용하는가를 발견하는데 소비되어 진다. 이제 당신은 당신의 인물들에게 당신이 원하는 어떠한 것도 줄 수 있다. 매우 강력한 제시는 인물이 가지고 있는 장비를 각각의 형태와 숫자를 고찰하게 하도록 한다. 당신은 인물에게 어떠한 종류의 항목이라도 '비법'에 따라서 각각 1에서 99까지 줄 수 있다.

마지막 선택은 가장 자주 사용할 인물의 기본적 가치를 변화시키는 것이다. 인물이 건강하지 못한다면 당신은 그 인물을 건강하게 회복시킬 수 있다. 당신은 인종, 계급, 성을 바꿀 수 있다. 또 기본적인 특질(힘, 솜씨, IQ, 지혜)를 0에서 99까지 정할 수 있다. 또 열쇠, 보석, 횃불, 파우더 등을 부여할 수 있고, 황금 식량, 명중점수(hit points)등을 부여할 수 있다. 명중점수와 경험 점수는 주의하는 것이 좋지만 최대한 9999까지 승가시킬 수 있다. 만약 경험이 높아지면 인물이 또 점수를 올릴 때 0000으로 변하게 된다. 각 화면의 커어서 조정은 동일하다. 2개의 화살 키이로 리스트의 아래위로 움직인다. RETURN을 치면 본래에 메뉴로 되돌아 간다. 스페이스 바아를 누르면 커어서 옆에 있는 점수를 바꿀 수 있다.



THE GREAT AMERICAN CROSS-COUNTRY ROAD RACE
(미국횡단 대경주)



목표는 고득점자 명단에 낄수 있을 정도의 빠른 시간내에 서해안 도시에서 동해안 도시까지 경주를 하는 것이다.

시 작

○ 조이스틱을 연결한다.
○ 디스크를 드라이브에 넣고 컴퓨터를 켠다.
○ 데모 화면이 나오면 스페이스·바를 눌러서 참가자/경로 선택 화면(Field/Route Select Screen)

당신이 해야할 일 The Task before You

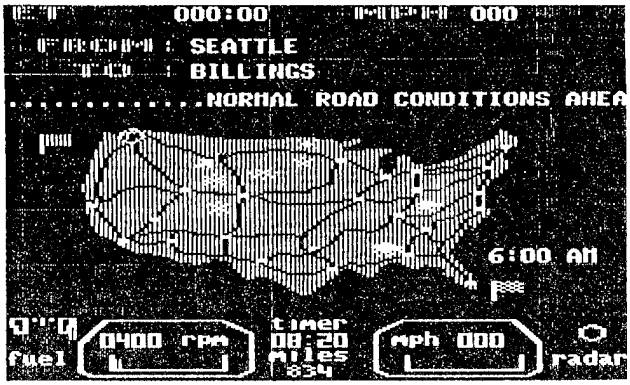
1. 처음에는 참가자/경로 선택 화면에 시작된다. 경주할 참가자들을 선택하여야 한다. 참가자 명단("field")은 이미 소요시간이 기록되어 있는 10명의 경주자 들의 리스트로서 당신은 여기에 도전하게 된다. 1~8까지 8개의 명단을 선택할 수 있고 또한 디스크가 처음 로딩될때 "0"으로 나타나는 컴퓨터·스코어의 명단도 있다.
2. 이어서 4개의 횡단 경로중 하나를 선택한다.
○ Los Angeles to New York(로스앤젤레스에서 뉴욕까지)
○ Seattle to Miami(시애틀에서 마이애미까지)
○ San Francisco to Washington(샌프란시스코에서 워싱턴까지)
○ U.S.Tour(미국 전국 순회)

각 경주는 모두 미국 서해안에서 동해안까지이다. 전국순회도 서해안에서 출발하지만 지도위의 모든 도시를 거쳐야 한다.

3. 경주의 선택이 끝나면 지도 화면(Map Screen)이 나타난다. 여기에서는 출발시간을 세트하고 다음 목적지를 선택하면 도로와 기상조건을 점검한다.
4. 경주가 시작되면 경찰의 과속차량 단속반(speed traps)·도로가 불량한 곳·야간운전·나쁜 날씨·충돌사고에 주의하고 연료상태(gas levels)를 주의 한다. 또한, 기어를 바꾸는 것을 잊지말아야 하며, 그렇지 않으면 엔진이 폭발한다.("도로에서의 유의사항" 참조)
5. 목적지에 도착하면 "WELCOME(환영)"이 나오고 지도화면이 나타난다. 다시 다음 기착지를 선택한다. 지나온 기착지는 지도위에 깜박거리면서 표시된다. 최종 목적지에 도착할때까지 이것을 계속하며, 도착하면 최종결과·순위가 나온다.

진행방법 Getting Underway

참가자/경로 선택화면(Field/Route Select Screen)



참가자 선택 Seleting a Field

최초로 받는 메시지는 경주 상태를 디스크에서 로딩시킬것인가 묻는 것이다.("LOAD OPPOSING FIELD FROM DISK? Y OR N" 디스플레이된 것이 아닌 다른 참가자들과 경주하고 싶으면 Y를 누른다. 그러고 1～8키를 눌러서 원하는 참가자들을 선택한다. 디스플레이되어 있는 참가자들과 경주하고 싶으면 N을 누른다. 1～8의 참가자들은 당신이 새로운 고득점 순위를 기록할때마다 바뀐다. 그러나 참가자 0은 고정된 컴퓨터·스코어의 참가자들이다. 따라서 1～8의 참가자들은 고득점자들 뿐이다. 따라서 보통의 플레이어는 0의 참가자들과 경쟁하여 10위 이내에 들어갈수 있는 기회를 노리는 것이 좋다.

경로 선택 Selecting a Route

다음은 경로를 묻는다.("DO YOU WANT TO RACE THIS ROUTE? Y OR N") 화면 위쪽에 경로 하나가 표시되어 있다. 경로는 4개가 있다. 디스플레이되어 있는 경로를 선택하려면 Y를 누르고, 다른 경로를 선택하려면 N을 눌러서 원하는 경로가 나오면 Y를 누른다. 경로선택을 하면 자동적으로 지도 화면(Map Screen)으로 바뀐다.

지도 화면 The Map Screen

출발시간 Time of Departure

경주시작하려는 시간을 화면 아래쪽 코너에 있는 시계로 세트시켜야 한다. 주의 깊게 계획을 세워야 한다. 도착시간이 러쉬·아워가 되지 않도록 하고 지형이 험한 곳에서 야간 운전이 되지 않도록 계획을 짜야 할 것이다.

• 시계를 세트하려면 조이스틱의 버튼 1을 누른다.

목적지 Destination

반짝이는 원이 현재의 위치이다. 화살표는 선택가능한 다음 기착지이다. 조이스틱으로 화살표를 움직여 원하는 목적지로 가게 한다. 도로 상태를 점검하라. 현재 위치에서 주요 고속도로로 연결되는 도시들만이 선택가능하다.

도로 상태 Road Conditions

당신이 선택한 경로의 도로상태가 지도위의 표시화면을 가로질러서 표시된다. 상태가 불량할때는 속도가 느려진다.

날씨 상태 Weather Conditions

지도위의 날씨 표지를 점검하라. 눈보라 표지는 눈, 비구름은 비가오고 있음을 나타낸다.

주의 : 지도 화면위의 "ET"는 그때까지의 총 소요시간을 나타낸다.

조이스틱의 버튼 0을 누르면 (화살표가 원하는 목적지 위에 있을때) 정지해 있는 차에서 내다본 정경이 나타나고 출발준비가 된다.

경주시작 The Race Is On!

위에서의 선택이 끝나면 경주가 시작된다. 시계가 가기 시작한다. 처음 해보는 사람은 출발전에 계기판을 점검해보는 것이 좋을 것이다.

연료계(fuel gauge)는 연료상태를 보여준다. 처음에는 가득차 있다.

타이머(timer)는 중앙에 있는데 그 구간을 이 시간내에 끝내야 한다. 목적지에 도착하기 전에 시간이 다 되어 버리면 자격을 잃게 된다. 목적지에 도착했을때 시간이 남아있으면 다음 구간에 자동으로 추가된다.

주행거리계(mileage indicator : odometer)는 타이머 아래에 있는데 목적지까지의 거리를 나타낸다. 목적지에 가까워짐에 따라 줄어든다.

레이타 탐지기(radar detector)는 경찰의 과속 단속반이 앞에 있을때 반짝인다. RPM측정기(tachometer)는 엔진의 작동정도를 표시한다. 여기를 주의해서 점검하지 않으면 엔진이 폭발할 수도 있다. (다음 장의 "기어변경" 참조)

MPH계기(MPH 'clock' : speedometer)는 현재 속도를 표시한다.

경주시작

- 조이스틱의 버튼0을 누른다.

도로에서의 유의 사항 On The Road

조종 Controls

속도를 올리려면 조이스틱의 버튼0을 누른다. 조이스틱을 뒤로 당기면 브레이크가 걸리며 방향을 바꾸려면 조이스틱을 좌우로 움직인다.

기어 변경 Shifting Gears

차에는 4개의 기어가 있다. 출발은 항상 1단 기어에서 한다. 속도가 빨라지면 엔진의 회전도 빨라진다. 회전속도는 RPM측정기에 나타난다. RPM이 올라가면 엔진의 킹킹거리는 소리가 커지는 때가 있는데 이때가 기어를 변경해야 할 때이다. 주의하라! 엔진 소리가 아주 높고 RPM측정기가 9500RPMs가 되면 더 높은 기어로 바꾸어야 한다. 그렇지 않으면 엔진이 폭발할 수 있고, 이렇게 되면 다음 주유소(gasstation)까지 차를 밀고가야 한다.

너무 일찍 기어를 바꾸는 수도 있다. 더 높은 기어를 사용할만큼 속도가 빨라지지 않았는데 기어를 올리면 가속이 매우 느리게 이루어진다. 기어를 속도에 맞추어서 낮게 바꿔야 한다.

연료가 떨어졌거나 엔진이 폭발했을 때에는 조이스틱 버튼0을 계속 눌러서 차를 밀고 간다.

기어 변경 방법

- 조이스틱 버튼을 놓는다. 이렇게 하면 클러치를 밀게 된다.
- 상단 기어로 바꾸려면 스틱을 앞으로 살짝 밀고 하단기어로 바꾸려면 뒤로 살짝 민다.
- 조이스틱 버튼0을 눌러서 다시 가속한다.

연료는 100마일마다 공급된다. 화면에 펌프가 다가오는 것이 보인다. 연료를 넣으려면 펌프옆에 정지시킨다. 펌프 소리가 들리고 연료계가 오른쪽으로 움직인다.

주의 : 엔진 폭발이나 연료가 떨어져서 차를 밀고 갈 때는 연료 펌프가 100마일 간격보다 더 빨리 나타난다.

레이다 : 레이다 탐지기는 과속 단속반이 가까워지면 경고로 반짝인다. 이어서 경찰차가 보인다. 따돌릴 자신이 없으면 천천히 지나친다.

충돌(Collisions)은 옆으로 미끄러지게 하고 1단 기어로 되돌아 간다. 미끄러지는 것이 끝나면 가속·기어변경으로 다시 경주에 들어가라!

목적지 도착 Reaching a Destination

최종 목적지로 가는 도중의 도시들에 들어갈때마다 하늘에 "WELCOME!"이 반짝인다. 그리고 지도화면이 나타난다.

- 현재의 ET(소요시간)와 평균시속(MPH)이 표시된다.
- 반짝이는 원은 현재 위치이다.
- 지나온 기착지는 반짝이는 점들로 표시된다.
- 반짝이는 화살표는 다음 목적지를 제시해 준다. 조이스틱으로 이 화살표를 움직여서 목적지를 변경할 수 있다.
- 지도위에 당신이 선택한 참가자들 사이에서의 당신의 순위가 표시된다.

경주의 계속 Resuming the Race

지도에서 다음 목적지를 선택하고 나면 조이스틱 버튼0을 눌러 다음 구간을 시작한다.

경주의 끝 The End of the Race

경주가 끝나는 데에는 3가지 방법이 있다.

1. 자격상실(Disqualification) : 경주 도중에 시간이 다 되면 발생한다.

2. 완료 10위내에는 못듬(Finish,but not in top ten) : 경주는 완료했으나 참가자들 중에서 10위이내에들 점수를 얻지 못한 경우이다. 화면에 축하표시가 나타나고 10위까지의 표시화면위에 당신의 순위가 표시된다. 어느 지점으로부터 얼마나 가깝게(또는 멀리) 있는지 알수 있다.
3. 완료. 10위내에 듬. (Finish in the top ten) : 컴퓨터에 의해 순위내에 든 것으로 결정되었다. 반짝이는 칸을 찾아 이름을 타이프하고 날짜를 기록한다.

점수의 세이브 **Saving Your Scores**

프로그램·디스크에의 세이브

Saving to the Road Race disk

10위내에 들면 결과를 세이브시킬 수 있다. 컴퓨터는 "Save to Road Race disk? Y or N"이라고 묻는다. 세이브 시키려면 Y, 아니면 N을 누른다. 1～8의 참가자들과 경주했을 때에는 Y를누르면 그 명단속에 당신의 점수가 자동으로 기록된다. 참가자 명단 0과 경주했을 경우, 명단 0은 고정적이므로 다른 참가자 명단에 옮겨야 세이브할 수 있다. 이경우는 Y를 누르고 나면 "Save to an expandable field Press 1-8"이라는 메시지가 나온다. 세이브시킬 참가자 명단을 고를때 그 전에 얻은 고득점을 기록해 놓은 것을 선택하지 않도록 주의한다. -지워지게 된다. 이를 방지하려면 항상 일정한 참가자 명단을 선택한다. 그러면 언제든지 점수를 조사해 볼수 있고 확장가능한 명단이 1～2개 남아있게 된다.

포매딩된 빈 디스크에의 세이브

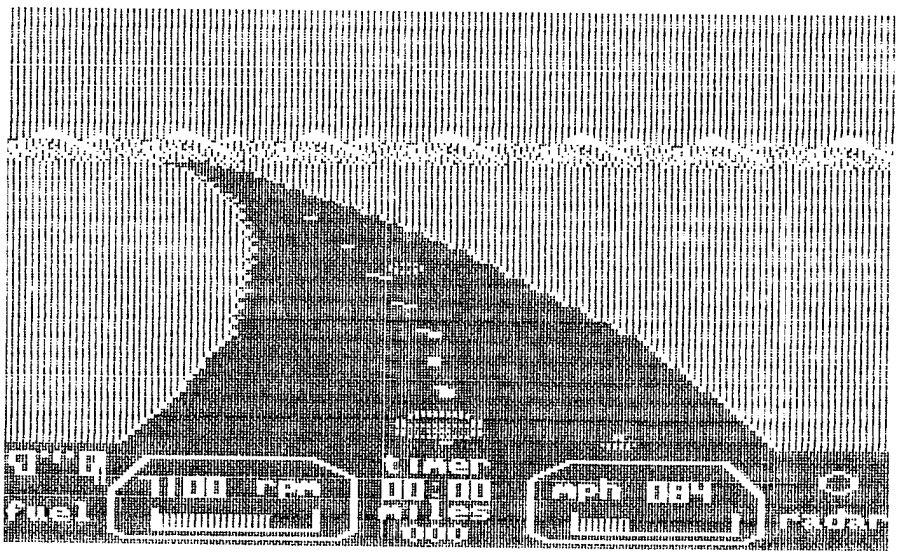
Saving to a blank formatted disk

먼저 빈 디스크를 포매팅 한다. 컴퓨터가 "Save to Road Race disk? Y or N"이라고 물을때 프로그램·디스크를 빼내고 빈 디스크를 넣는다. 포매팅된 빈 디스크에는 당신이 세이브한 참가자 명단만 나타난다. 이것이 당신의 개인적인 최고기록을 세이브시키는데 좋다. 경주를 다시 하려면 다시 프로그램 디스크를 넣는다.

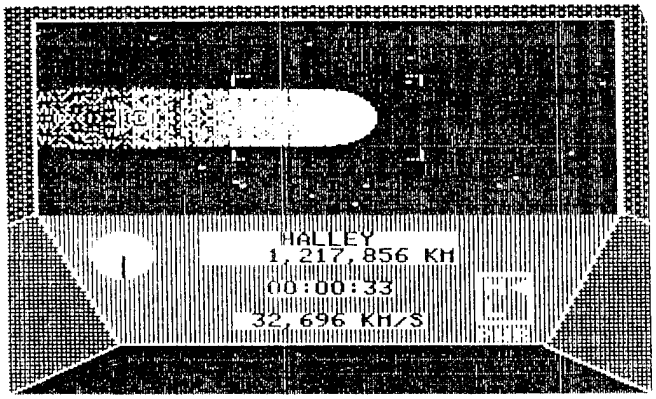
기타의 콘 롤·키 **Miscelianeoas Control Keys**

- 새 경주를 시작하고 싶으면 언제든지 CTRL-R을 누른다.
- 정지 시킬때는 ESC를 누른다.
- 정시 시킨것을 다시 시작할때도 ESC를 누른다.

경주도중 참가자/경로 선택 화면으로 돌아가면 그 경주는 포기하는 것이 된다.



THE HALLEY PROJECT
(우주비행임무기술 참고안내서)



To : 특별히 선발된 우주선 승무원
From : P.L.A.N.E.T
Re : THE HALLEY PROJECT에 관하여

지금까지 당신은 P.L.A.N.E.T로 부터 작성된 전달사항을 듣거나 설명을 읽었을 것이다. 우리는 당신이 The Halley Project에 적격인가를 시험하기 위한 도전을 받아들인 것에 대해 기쁘게 생각한다. 이것은 일상적인 도전이 아니며 당신은 보통 승무원이 아니다. 또한 초심자가 이러한 요구들을 충족 시키기를 바라는 것이 아니다.

당신이 시작할 10가지 훈련임무는 당신에게 최고의 시험이 될 것이다. 만약 당신이 성공하기에 필요한 기술과 현명함을 나타낸다면 당신은 The Halley Project라는 마지막 도전을 접하는데 초대될 것이다.

당신의 지시사항에는 다음에 작성된 기밀문서들이 포함되어 있다. 당신은 이 서류들에서 그 기밀문서를 발견할 것이다. 그것들을 주의깊게 읽으시오. 그것들을 당신이 The Halley Project에 적용하는데 도움을 주기 위하여 고안되었다. 이 극비문서들과 비행지시 참고 카드는 우주선의 기본 기술조작지시와 혹성에서 착륙하고 지점을 정하는데 필요한 충고가 포함되어 있다. 그러나 당신은 모든 훈련임무를 수행하기 위하여 태양계의 지식과 모든 비행기술을 배우는데 용기를 가질 필요가 있다.

다음은 각각 일급 비밀서류의 간단한 설명들이다.

Halley Project를 위한 수행단계 - 훈련의 짧은 개략과 계획의 범위

임무의 시작 - 당신의 첫번째 훈련을 수행하는 법

조절판 - 당신의 우주선 조절판넬에 대한 시설을 설명하며 당신의 목적지에 도달하기 위하여 이 시설을 사용하는 법을 설명하고 있다.

항해와 착륙 - 프로그램의 레이다 스크린을 사용하는 법과 달과 위성의 위치를 지정해주는(이 책에 동봉된) 간단한 위성지도를 사용하는 법을 설명하고 있다. 위성과 달에 착륙하기 위한 단계적인 순서가 제공된다.

Halley Project 임무 차트 - 당신이 각각의 임무를 착수하기 위하여 지시되는 위성과 달의 진로를 위치하게 해준다.

자원(수단)을 모으는 지식 - 우주탐험, 천문학, 헬리혜성에 대한 지식을 증가시킬 수 있는 재미있는 책과 기사 그것들 모두는 당신에게 주어진 각각의 임무의 실마리를 푸는데 도움이 될 것이다.

결과 보고 - 당신이 임무를 수행하고 지구로 돌아온 후에 태양계와 접촉하도록 하게 하는데 도움이 되는 순서 즉, 별을 보는 행위가 포함되어 있다.

임무 지시서의 사본 - 동봉된 카셋트에 있는 임무지시의 사본은 재생 녹음장치를 가지고 있지 않는 사람들을 위해서이다.

P.L.A.N.E.T부터의 마지막 기록 - Halley Project를 고안하는데 포함된 도전의 설명.

다른 중요한 서류 - 이 서류에 포함되어 있는 것들은 비행지시 참고 카드와 간단한 위성지도이다. 그것들을 숙달시키시오. 아마도 당신은 그것들을 빈번히 언급하길 원할 것이다.

비행 지시 참고문 - 당신이 시설을 사용하는데 있어서 기술적으로 특별한 것을 감소시키고 이륙하거나 비행하는데 도움이 되는 힌트를 준다.

간단한 위성지 - 당신의 우주선의 스크린에서 보는 것과 같은 별자리지도, 이 지도는 당신이 우주에서 항해하는데 도움이 될 것이며 그것이 없다면 당신은 우주의 미아가 될 것이다. 간단한 위성지도는 태양계로 부터 볼 수 있는 여러가지 위성을 포함한 것이 아니라 당신의 우주선으로 부터 볼 수 있는 것을 나타내고 있다.

THE HALLEY PROJECT를 위한 수행단계

당신은 등급없이 Halley Project를 수행하기 위하여 10등급, Raven(갈까마귀)부터 Starbird(별새) 까지 완전히 정복해야 한다. 한 등급을 탐험하기 위하여 당신은 태양계의 무리사이를 적당한 코스로 비행하여야 하며 당신이 지시 받는 것처럼 각각의 위성이나 달에 착륙하여야 한다.

당신이 각각의 임무를 수행하기 시작할 때 스크린에 지시가 주어질 것이다. 이 정보의 민감한 특성 때문에 당신이 일정한 임무를 수행할때까지 다른 특별한 지시에 접근하지 못할것이다. 임무의 비밀을 보호하기 위하여 지시들은 실마리처럼 때때로 주어진다. 당신은 어디로 갈것인가를 이해하여야 한다. 실마리를 풀기 위하여 당신이 태양계에 머무르기 전에 먼저 조금이라도 조사해 볼 필요가 있다. 예를들어 대기가 있는 달에 착륙했다고 당신에게 말할 것이다. 만약 당신이 달이 이렇게 설명된 것이 적합한가를 결정하지 않거나 책략을 쓰지 않는다면 Halley Project는 당신을 위한 계획에 아니다. 주의 : 마이크로 컴퓨터의 기술이 제한되어 있기 때문에 목성과 토성들이 프로그램에 적당히 나타날 수 없다. 당신에게 프로그램에 포함되어 있지 않는 위성들을 여행하라는 지시는 없을 것이다.

각각의 위성들이 태양을 중심으로 돌고 있다는 것을 염두에 두시오. 그 때문에 위성은 태양으로부터 멀리 있기 때문에 볼 수 없는 어두운 면이 있다. 어두운 쪽을 두려워하지 마시오. 때때로 당신은 어두운 쪽에서 착륙할 수 있는 틈을 발견할 수 있을 것이다. 추가 정보인 항해와 착륙의 서류를 보시오. 각각의 임무는 헬리헤성에 위치하고 있는 비밀 훈련장치에서 시작되고 끝이 난다. 임무를 성공적으로 수행하여야 당신이 다음 단계로 갈 수 있다.

당신에게 시간이 주어질 것이며 프로그램에 네개의 가장 빠른 시간이 기록 될 것이다.

가장 빠른 시간들은 그들이 은하계에서 가장 적합한 승무원이라는 것을 알게 하여 만족감을 줄 것이다. 그러나 당신은 Halley Project를 수행하는데 4가지 빠른 시간들 속에서 있을 필요는 없다. 가장 좋은 방법은 Halley Project의 일부인 P.L.A.N.E.T의 시험을 이겨내는 것임을 기억해 두시오. 당신은 아래에 있는 목록의 단계를 통하여 발전할 수 있다.

1. Raven
2. Shrike
3. Vulture
4. Darter
5. Condor
6. Swift
7. Nighthawk
8. Falcon
9. Eagle
10. Starbird

순서대로 각각의 임무를 수행하시오. 예를 들어 Nighawk 임무를 시도할 수 있다. 당신이 시간을 활용하고 싶을 때는 임무를 다시 고칠 수 있다.

아래 목록이 비행할 만한 가치가 있는 도전 시간들이다.

임 무	시 간(분과 초)
1. Raven	3 : 00
2. Shrike	4 : 00
3. Vulture	8 : 00
4. Darter	9 : 00
5. Condor	9 : 00
6. Swift	15 : 00
7. Nighthawk	10 : 00
8. Falcon	15 : 00
9. Eagle	20 : 00
10. Starbird	20 : 00

당신은 위의 10단계 임무를 수행함으로서 Halley Project에 적격이라는 것이 증명된다. 당신이 Starbird임무를 끝냈을때 당신에게 비밀 코오드가 주어질 것이다. 이 서류에 있는 RFC (Registration for Certification : 자격증 등록)을 써 넣으시오.

당신이 당신의 직무수행과 다른 승무원의 직무수행과의 비교를 위한 P.L.A.N.E.T를 원한다면 RFC는 1985년 12월 31일 까지 P.L.A.N.E.T본부에 도착할 것이다.

당신의 비밀 코오드 번호를 주시오. 그리고 신임장

이 P.L.A.N.E.T에 비밀리에 당신에게 부여한 것과 짜맞춘다면 당신은 당신이 Halley Project에 참여하고 있다는 것을 증명하는 공식 자격증을 받을 것이다. 임무 중에서 가장 혹독한 임무 즉 Halley Project에 관한 정보는 잠시 후에 당신에게 보내질 것이다.

최종도전

최종 도전인 Halley Project에 참여 함으로서 받아들이는 것은 인상적이다. 그러나 신비스런 Halley Project 역시 기다리고 있다. 프로그램에 숨겨 있는 것은 최종도전에 관한 열쇠이나 그 세부사항은 폭로되지 않았다. Halley Project의 최종도전에 관하여 배우는 것은 모든 10가지 임무를 수행하는 것이며 동봉된 자격증 등록이 되돌아와 RFC가 당신의 직무수행과 다른 승무원의 직무수행과 비교하기 위한 P.L.A.N.E.T를 원한다면 1985년 12월 31일까지 P.L.A.N.E.T. 본부에 도착한다. 그때 온 신경을 집중한다면 당신은 최종 도전 P.L.A.N.E.T를 발견할 것이다.

임무의 시작 : 작동

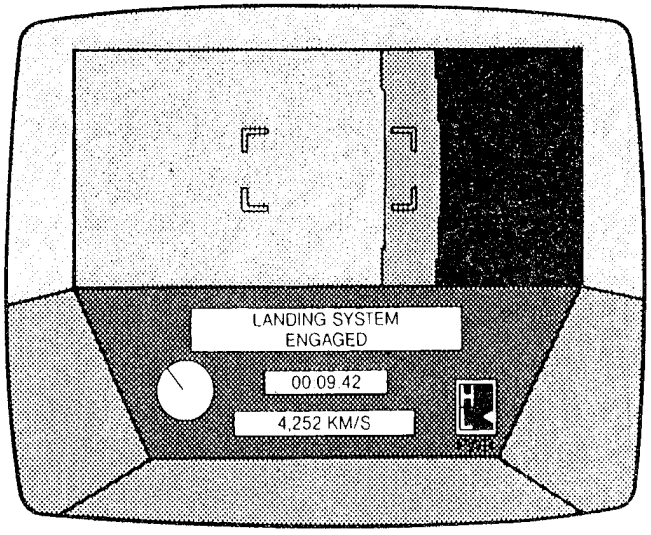
당신의 임무를 시작하기 위해서 아래의 단계에 따르시오.

1. 동봉된 비행지시 참고 카드에 있는 지시에 따라 디스크를 끼워 넣으시오.
2. 처음 스크린을 읽은 후에 이름 명부 스크린을 볼수 있는 것이다. 공백선을 뽑기 위하여 조이스틱을사용하시요. 조이스틱 버튼을 누르시오. 그때 당신이 승무원으로 사용하기를 원하는 이름을 타이프를 치고 RETURN을 누르시오.
3. 그 임무 앞에 있는 별표(*)를 움직이는 조이스틱을 사용함으로서 당신이 수행하기를 원하는 임무를 선택하시요. 조이스틱 버튼을 누르시오. (당신이 Raven 임무를 위해 비행하는 것을 시작해야 하는 것을 기억 하시오. 당신은 이미 시간을 활용하고 있는 임무를 반복할 수 있다. 그러나 당신은 지시에 따라 임무를 수행하여야 한다.
4. 당신의 목적이 무엇인가를 말해주는 스크린에 있는 지시를 읽으시오. 그것은 위성일 것이다.
5. 당신의 목적이 어디에 있으며 거기에 도달하는 법을 결정하는 레이다 스크린과 간단한 위성 지도를 사용하시오.
6. 당신이 길을 항해하고 목적지에 도착 하시오. 항해 서류를 보시오. 다음 목적지로 로케트를 발사하기 위해서 B를 누르시오.

   * 이 설명에서는 input 장치는 조이스틱을 말한다. 정보 제공을 위하여 비행지시 참고카드를 보기 바란다.

조절판

각각의 임무를 수행하는 동안 당신은 태양계의 어느 곳이든 당신의 우주선의 조절판 앞에 앉아 있어야 한다. 스크린에서 당신은 별들이 우주공간에 보이는 것처럼 별자리나, 별, 위성들을 볼 수 있다. 위성들은 서로 멀리 떨어져 있다. 당신이 목적지에 도착하는 것을 돕기 위하여 당신의 우주선에는 특별한 장치가 설치되어 있다.



* Viewing Screen(화면) - 당신은 이 화면을 통하여 당신 주위의 우주에 있는 모든 것을 관찰할 수 있다. 당신이 다른 장면을 보기 위한 시야의 범위를 바꾸기 위해서는 비행지시 참고 카드에 있는 절차를 따르시오. 그것은 당신의 시야 범위를 변하게 하기 전에 완전히 정지하기 위한 좋은 생각이다.
* Direction Pointer(방향 지시기) - 이 장치는 당신이 어떤쪽으로 움직이고 있는가를 보여 준다. 예를들어 당신이 화면에서 보는 위성쪽으로 움직일때는 지시기가 다이알의 위쪽으로 향하게 된다. 당신이 목적한 곳으로 부터 멀어지면 다이알 아래쪽으로 지시기가 가르킨

다. 그 때문에 그것은 위성을 관찰할 수 있으며 위성으로부터 멀어질 수 있다.

* Planet/Moon Finder (위성 탐지기) - 화면 중앙의 표시지역(ㄷ ㄱ)은 위성 탐지기이다. 네개의 부호 표시는 위성이 범위 안에 들어 왔을때 표시될 것이다. 태양은 항상 탐지기를 통하여 볼 수 있다.

* Planet/Moon Indicator (위성지시기) -당신이 목적한 위성에 접근하고 그것이 점점 더 가까와졌을때 위성의 이름과 그것으로부터의 거리가 여기에 나타날 것이다.

* Power Meter (출력계기) - 당신의 우주선은 두가지 출력수준 즉, Low (저출력) 와 High(고출력)가 있다.

고출력은 아주 먼거리를 여행할 때 가장 적합하다. 그것은 엔진에 더 많은 출력을 준다. 저출력을 조절하기 좋게하며 착륙을 시도할 때 도움이 된다. 출력수준을 선택하려면 저출력을 쓰기 위해서는 L을, 고출력을 쓰기 위해서는 H를 누르시오.

* Speed (속도계) - 속도계를 주의 깊게 관찰하시오.만약 당신이 매우 빨리 간다면 위선에 도착하기는 매우 쉽다. 속도계가 250,000 *km*/s (1초당 가는 *km*거리)에 도착했을때 경고소리를 들을 것이다. 빛의 속도인 300,000 *km*/s일 경우에는 당신은 우주선 밖으로 떨어질 것이다. 우주선 밖에서 당신은 몇 시간 동안 빛의 속도로 여행할 것이다.

* Timer(시계) - 시계는 당신이 각각의 임무가 있는 쪽으로 날아가는데 걸리는 시간의 궤도를 지켜준다. 시계는 당신이 움직이지 않을 때는 작동하지 않는다.

조절판 사용

* 한 방향으로 이동하기 위해서는, 그 방향으로 조이스틱을 누르시오. 당신이 조이스틱을 그 방향으로 오래 유지하면 할수록 당신은 더 빨리 갈 것이다.(조이스틱이 아닌 다른 것을 사용하는 우주선 조종사는 비행지시 참고 카드를 보았기 때문이다.)

* 우주선 밖으로 가기 위해서는 속도를 300.000 *km*/s (빛의 속도)로 승가 시키시오. 속도계가 당신이 우주밖에 접근하는 것을 250,000 *km*/s가 되었을때 경고벨이 울린다. 우주밖으로 벗어 났을때 당신의 여행거리는 수백만 *km*가 될 것이다.

* 속도를 늦추거나 정지하기 위해서는, Space Bar를 누르시오. 만약 당신이 우주밖에 있다면 위 버튼을 누르면 당신의 우주선이 즉각 정지하게 될 것이다. 만약 300,000 *km*/*g* 보다 낮은 속도로 여행 한다면 Space Bar를누르면 속도를 반으로 줄을 것이다.

* 장면을 바꾸기 위해서는, 조이스틱을 아래로 한 상태에서 좌우로 움직이시오.

주의 : 이것은 당신이 움직이고 있는 방향을 바꾸는 것이 아니다. 당신은 장면을 바꾸기 전에 처음으로 그것을 정지시키기가 더욱 더 쉽다는 것을 알 것이다.

* 출력 수준을 선택하기 위해서는 H를, 저출력을 위해서는 L을 누르시오.

* 자동 착륙장치를 사용하기 위해서는, 키보드A를 누르시오. 당신은 위성 탐지기가 깜박거리거나 삑소리를 낼때만이 착륙할 수 있다. 착륙에 관해서 더 많은 정보를 얻고 싶다면 항해와 착륙에 관하여 보시오.

주의 : 헬리혜성에는 특별한 착륙지점이 없다. 즉, P.L.A.N.E.T비밀 시설로 되돌아 오거나 단순히 혜성을 비행하여야 한다.

* 위성으로부터 로케트 추진을 하기 위해서는 키보드 B를 누르시오.

* 레이다 스크린을 보기 위해서는 키보드 R을 누르시오.

레이다 스크린 사용

당신의 우주선은 항상 화면의 중앙에 머물러 있다.

* 우주선을 급상시키기 위해서는, 조이스틱을 위로 하시오. 당신이 급상승 할 때 당신은 우주선 가까이의 조그만 우주 공간이 커지는 것을 볼 수 있다. 동시에 당신은 화면의 모든 위성을 볼 수 없다.

* 우주선을 급하강 시키기 위해서는, 조이스틱을 아래로 하시오. 당신이 급하강 할때 태양계 전체를 볼수 있다.

* 조절판 쪽으로 되돌아 오기 위해서는, 키보드 R을 누르시오.

레이다 스크린을 사용하기 위하여 더 자세한 설명을 원한다면 항해 서류와 착륙 서류를 보시오.

항해와 착륙

우주는 커다란 장소이며 잃어 버리기가 쉽다. 아마츄어 조종사들은 레이다를 사용하는 항해나 간단한 위성지도에 있는 별자리를 배운적이 없기 때문에 우주의 모르는 곳에서 좌초 되는 조종사가 많을 것이다. 그들은 착륙 순서를 배운적이 없기 때문에 많은 조종사들이 우주선을 계속 붙들고 있는 상태에 있을 것이다. 당신에게는 이러한 재앙이 일어나지 않게 하시오.

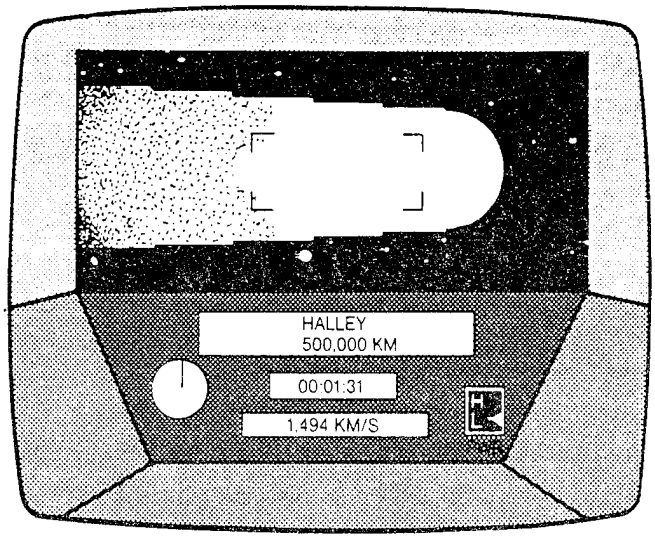
항해

레이다 화면과 단순한 위성지도(프로그램 서류에 포함되어 있는)는 태양계를 통하여 항해하기 위해서는 근본적인 기구이다. 당신이 한 목적지에서 다른곳으로 가는데 도움이 되도록 사용하시오.

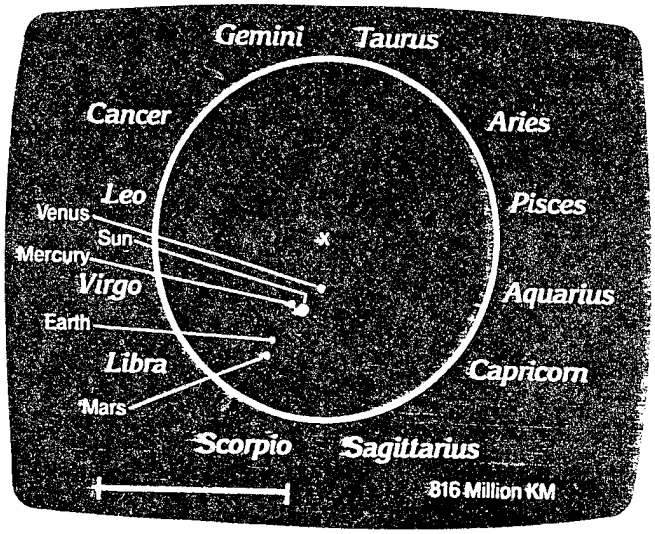
Radar - 레이다 화면을 보기 위하여 R을 누르시오. 레이다로 항해 하려면 차근 차근 지시에 따르시오. 당신이 바로 임무를 위해 출발하며 당신의 목적지는 지구라는 것을 가정 합시다.

1. 각각의 임무를 시작할 때 전달사항이 당신의 목적지를 말하는 화면에 나타난다. 그 전달사항은 목적지를 적어 주거나 당신에게 실마리를 준다. 만약 필요하다면 비행 임무의 단서를 해독하기 위해서 약간의 조사를 하시오. 이것의 예로는 당신의 목적은 지구를 찾아 착륙하는 것이다.

   당신이 임무를 착수하자 마자 우주선의 화면에 가득차 있는 커다란 하얀 구형을 볼 수 있다. 그것은 헬리혜성이다. 당신의 임무는 항상 헬리 혜성에서 시작한다. 그리고 당신의 우주선은 임무가 시작될 때 항상 헬리혜성으로 부터 먼곳에서 움직인다. 당신이 멀리 있기 때문에 혜성은 점점 더 조그마하게 보일 것이다. 혜성의 꼬리는 볼 수 있을 것이다. 당신이 500,000 *km*정도 멀리 떨어져 있을 때까지 혜성으로부터 멀리서 이동 하도록 하시오. 이렇게 해야 당신이 혜성을 관찰하기 좋을 것이다. 당신이 태양계 내의 여행을 하는 동안에 여러번 비밀훈련 시설 쪽으로 되돌아와야 하기 때문에 그것이 무엇과 같이 보이는가를 알아둘 필요가 있다.



2. 지금 우주선을 멈추시오. Spuce Bar를 누름으로써 멈출 수 있다. Space Bar를 누를 때 마다 속도는 반으로 줄어든다. 우주선이 혜성으로 부터 600,000 *km* 떨어져 있을때 우주선은 완전히 정지된 상태(Orm)로 유지 하시오. 그때 레이다 화면을 조사하기 위해 R을 누르시오. 당신의 현재 위치를 발견하시오. 당신은 아래와 같이 뭔가를 볼 것이다.



레이다 화면

원의 중앙에는 항상 ×표시가 있다. 헬리 혜성이 당신의 위치에서 볼때 볼 수 있거나 없거나 반짝이는 점이다. 헬리 혜성에서 각각의 임무가 시작한다는

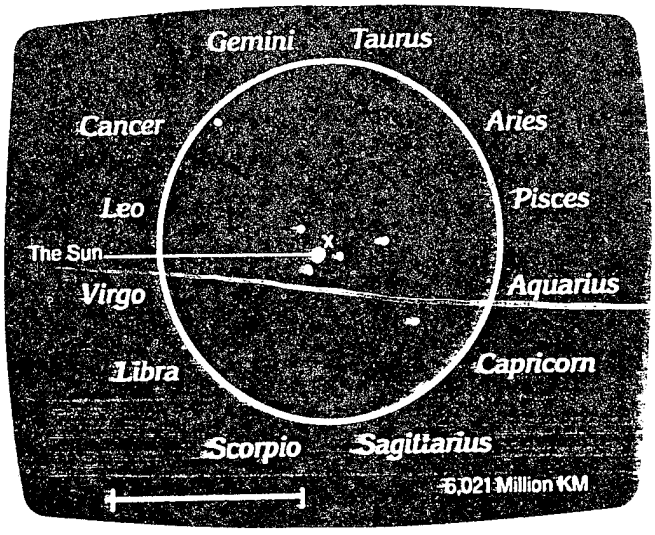
것을 기억하시오. 그래서 만약 당신이 임무가 시작할때 레이다 화면 쪽으로 곧바로 간다면 헬리 혜성은 역시 화면의 중앙에 있거나 가까이 있을 것이다.

주의 : 당신이 프로그램을 사용할 때마다 지구로부터의 정확한 거리와 방위가 다양하다. 위성과 헬리 혜성은 계속 지구 주위를 돌고 있다는 것을 기억하시오.

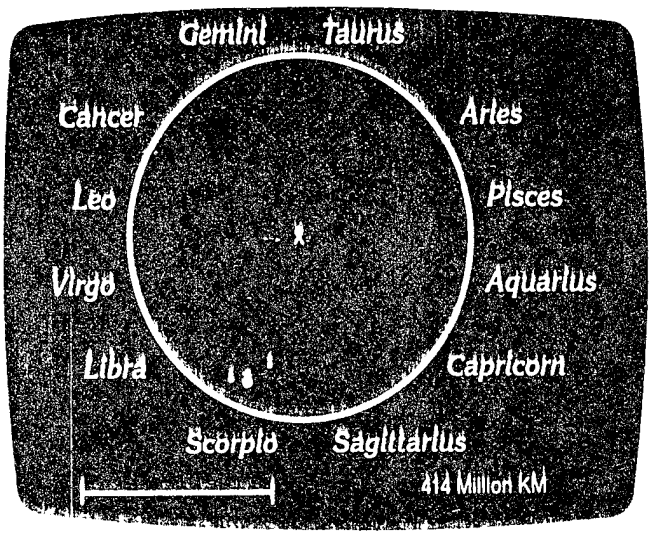
태양은 그 안에서 가장 크고 밝다. 그것은 우주의 뜨거운 점 중에서 매우 뜨거운 것이고 조종사들에게 조차도 뜨겁다. 그곳은 인간이 가기를 원하지 않는 장소이다. 다른 점들은 위성들이다. 별자리의 이름들은 원의 바깥에 있다. 화면의 아래에 있는 숫자는 당신으로부터 원의 끝까지의 거리로서 수백만km가 된다.

3. 당신의 목적지 위성을 지정하시오. 이러한 경우에 당신은 지구를 관찰한다. (만약 당신의 목적지가 어떤 위성이라면 그 위성이 궤도를 도는 위성을 지정하시오.) 위성을 확인하기 위해서 태양으로부터 시작해서 원의 끝쪽으로 숫자를 세시오. 지주는 태양으로부터 3번째로 멀리 떨어진 위성이다. 오직 수성과 금성만이 더 가깝다.

4. 만약 첫번째로 레이다 화면에서 도움이 될만한 어떤것도 보지 못했다면 죠이스틱을 아래로 해서 속도를 급하강 시키시오. 지금 화면이 이와같이 보일 것이다.



5. 만약 처음에 위성들이 레이다 화면에 꽉 차게 모아지게 보인다면 죠이스틱을 위로 해서 좀더 가깝게 보기 위해 속도를 급상승시키시오. 지금 화면이 이와같이 보일 것이다.

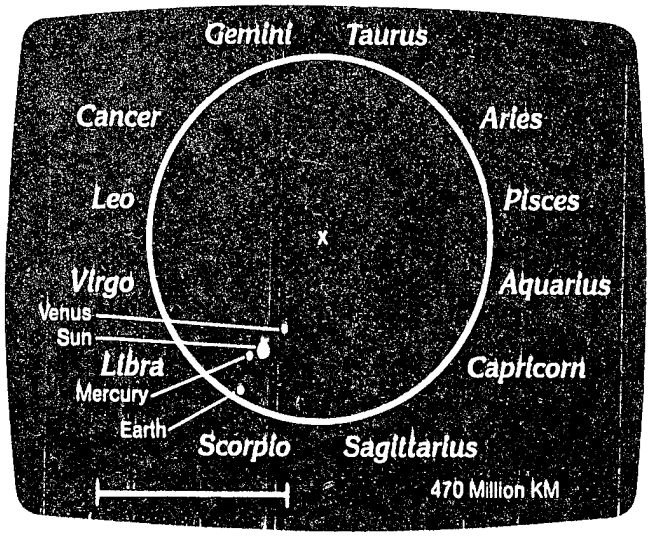


Zoom In

6. 당신의 목적지를 발견했기 때문에 목적한 위성이 원의 끝부분에 올때까지 아래로 당기시오. 화면의 밑에 있는 거리의 크기를 조사하시오. 그 숫자(수백만 *km*)는 당신으로 부터 위성의 거리이다.

지구로부터 당신의 거리는 프로그램이 작동될때 마다 다양할 것이다.

예를들어 레이다 화면을 조사할때 당신은 전갈자리



Earth at Edge of Circle on Radar Screen

남향에서 당신으로 부터 지구가 4억 7천만 *km*의 거리라는 것을 알 것이다. 프로그램을 사용하고 지구로 가려고 시도하는 때에는 지구가 사수자리 쪽으로 3억 7천만 *km* 거리에 있다는 것을 발견했을 것이다.

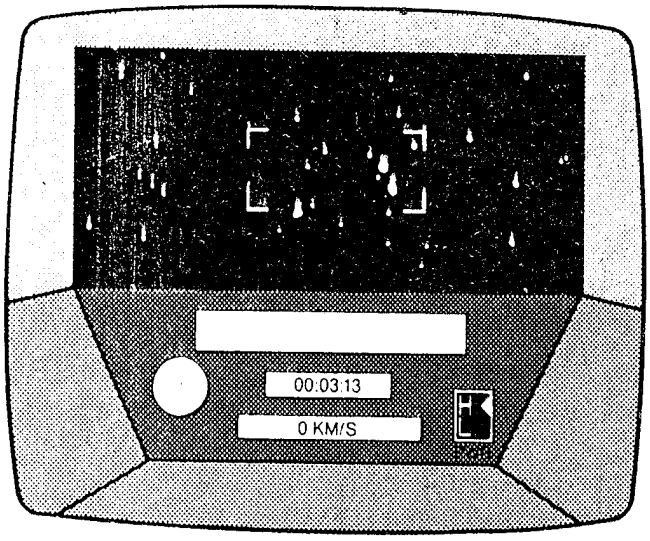
7. 당신의 목적지가 원주위에 있는 별자리와 어느 곳에 관계되어 있는 가를 주의 하시오. 위의 보기를 사용할때 지구는 전갈자리의 방향으로 4억 7천만 *km*의 거리에 있다는 것을 발견했을 것이다. 당신이 별자리와 함께 지구를 정돈했기 때문에 그 별자리 지정하는 법을 이해하기 위하여 간단한 위성지도를 보시오.

단순위성지도 : 단순 위성지도는 태양계로 부터 볼 수 있는 모든 별들을 나타낸 것은 아니다. 그것이 나타내고 있는 것은 우주선의 화면을 통하여 볼 수 있는 시야의 범위이다. 단순 위성지도에서 12가지 별자리를 볼 수 있다. 그 별자리의 별들은 당신이 태양계를 아무리 멀리 여행한다 하더라도 매우 멀리서 떨어져 있는 것들이며 그것들은 결코 이동하지 않는다. 그것들은 당신에게 목적지를 안내할 수 있는 점으로 고정되어 있다. 여기서 당신은 이미 당신이 목적지로 부터 얼마나 먼가를 결정하는 레이다 화면을 사용했기 때문에 알 수 있다.

1. 위성지도에서 적당한 별자리를 찾으시오. 당신이 전갈자리를 찾고 있다고 가정합시다.
2. 레이다 화면으로 부터 조절판으로 되돌리기 위하여 키보드를 누르시오. 당신이 아직 완전한 정지상태에 있는 것을 확실히 하시오. 그리고 당신의 시야 범위로 선회하시오.(당신이 화면에서 별자리를 발견할 때까지) 만약 조이스틱을 사용한다면 당신이 선회하는 동안 조이스틱을 아래로 유지하시오. 그렇지 않다면 우주선은 아마도 잘못된 자리로 다시 추락하기 시작할 것이다.

그것은 별들에게 간략하고 단순한 형태를 찾는데 도움이 될 것이다. 만약 당신이 어떤 별자리에 위치하고 있다면 그것이 가까이에서 형태를 확인할 수 있을 것이다.

3. 화면에 고정된 별자리와 함께 당신의 혹성을 찾으시오. 만약 당신이 혹성에 충분히 가까이 있지 않다면 그것을 배치할 수 없을 것이다. 지 너무 멀기 때문에 아주 보이지 않는다. 당신이 시야로 혹성에 가까이 있을 때 그것은 별과 같이 보인다. 화면을 통해서 보는 것과 단순 위성지도를 비교해 보시오. 지도에 나타나지 않지만 당신이 화면에서 볼 수 있는 별자리에 나타나는 별은 당신이 찾는 혹성이 될것이다.



Scorpio as Seen Through Viewing Screen

4. 당신이 목표를 배치했기 때문에 그 쪽으로 속도를 높이거나 착륙할 준비가 되어 있다. 지구를 발견하기 위해선 당신이 위성 탐지기에서 지구를 볼수 있을 만한 충분한 거리에 도달할 때까지 별자리 쪽으로 비행하여야 한다.

착 륙

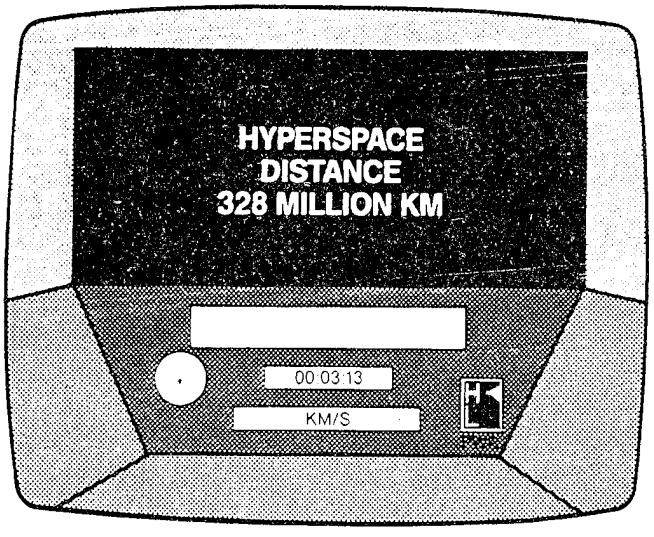
위성에 착륙하는 것은 기술이 있어야 하며 연습이 필요하다. 이곳은 조종사가 별들의 자원을 보여 주려고 도착하는 곳이다. 당신이 지구에 착륙한다고 가정하고 계속 연습하시오.

우주 바깥의 이용 - 당신의 목적지가 멀 때 당신은 방향을 알아야 한다. 당신은 별자리들 중의 하나로 지구와 관련 짓기 위하여 레이다 화면을 사용해 왔다. 당신이 별자리 중의 하나쪽으로 지구로 부터 수백만 km 의 거리에 있다는 것을 안다. 예를 들어 전갈

자리 쪽에서 지구로 부터 4억7천 *km* 떨어져 있을 것이다. 화면을 통하여 별자리를 볼 수 있다. 당신은 이미 비행할 준비가 되어 있다.

1. 당신이 완전히 정지해 있는가를 확인 하시오. 당신이 우주밖으로 떨어졌기 때문에 직선 코스로 따르는 것이 확실한 방법일 것이다.
2. 키보드 H자를 눌러서 고출력을 작동 시키시오. 조이스틱을 위로해서 당신이 화면에서 관련되어 있는 별자리 쪽으로 직접 우주선을 이동하시오. 우주선은 속도를 내기 시작할 것이다.
3. 속도를 높이시오. 250,000 *km*의 속도가 되었을때 경고벨이 울릴 것이다. 300,000 *km*/s가 되었을 때는 우주밖으로 떨어질 것이다. 우주밖에서 당신은 1초에 수백만km 의 속도로 빨리 여행할수 있다. 우주 밖에서 당신이 여행한 거리는 화면에 나타날 것이다. 레이다 화면에 나타난 거리는 당신과 목적지 사이의 거리라는 것을 기억 하시오.

   경고 : 우주밖을 여행할 때 당신은 빛의 속도로 이동하게 될 것이다. 그것은 수백만 *km*로 당신의 목적지를 지나쳐 달리기가 매우 쉽다. 당신이 이 속도로 여행할 때는 특별할 주의를 요해야 한다.



Hyperspace

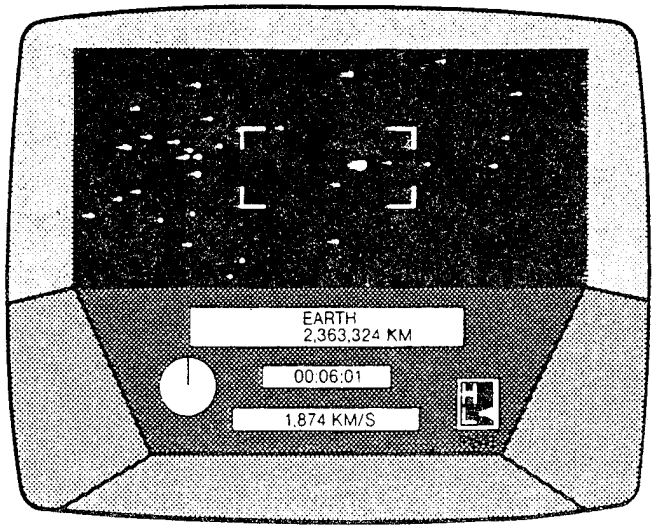
4. 당신이 20 ~ 30 *km*의 속도를 유지할 때는 속도를 줄이기 위해 Spoce bar 를 누르시오. 예를들어 당신이 470 *km*로 갈 필요가 있다면 440이나 450이 되었을 때 속도를 줄이시오. 당신이 Space bar를 누를때 시끄러운 소리를 내며 정지하게 될 것이다.
5. 목적지가 보인다면 조절판에 위성 지시기에 전개된 위성으로 부터의 거리와 위성의 이름이 보일것이다. 지구가 지금 시야에 있다면 당신이 접근하는 것처럼 위성 관측기 안쪽으로 그것을 유도하시오. 이렇게 함으로써 당신의 방향을 조정할 수 있다. 착륙은 천천히 움직이는 목표를 맞추는 것처럼 매우 쉬울 것이다.

만약 목적지가 보이지 않는다면 목적지에 어떻게 갈 수 있는가를 알려주는 레이다 화면을 조사하시오. 만약 2천5백만 - 3천만 *km*의 속도보다 빠른 속도로 움직이고 있다면 매우 빨리 가까와지기 위하여 우주밖으로 이동 하시오. 그때 조절판으로 되돌아 가서 지구가 화면에 보일때 까지 우주선을 선회 하시오. 만약 지구를 발견하지 못한다면 당신이 멀리가버린 것이다. 당신의 비행선이 빨리지나가 버린 것을 보기 위해서 레이다 화면을 조사하시오. 당신은 지구가 다른 별자리의 방향 쪽으로 있다는 것을 발견할 수 있을 것이다. 그것이 사실이라면 마치 당신이 처음 별자리를 지정했던 것처럼 화면에 그 별자리를 발견할 것이며 그때 지구가 위성 지시에 나타날때까지 그쪽으로 향하시오.

괘도선회와 착륙 - 목적지가 가까와졌을때 각 위성들은 두 가지 착륙지역이 있는데 하나는 밝은 쪽(태양이 비치는 쪽)과 어두운 쪽(태양과 먼 쪽)이다. 실험임무의 비밀 보호하기 위해서 착륙 지역은 시시각각 변하고 있다. 당신이 착륙하려면 위성으로부터 100,000 *km*이내에 있어야 한다. 그래야만 100,000 *km*이내에 어떤 지점에 착륙할 수 있는 여유를 얻을 수 있다. 이것이 태약계내의 경험이 매우 중요하다는 것이다. 당신이 그렇게 하면 할수록 착륙은 더욱 더 쉬워진다 당신이 어떤 위성착륙하기를 원할때에는 이러한 일반적인 지시에 따르시오. 이경우 당신은 지구에 착륙

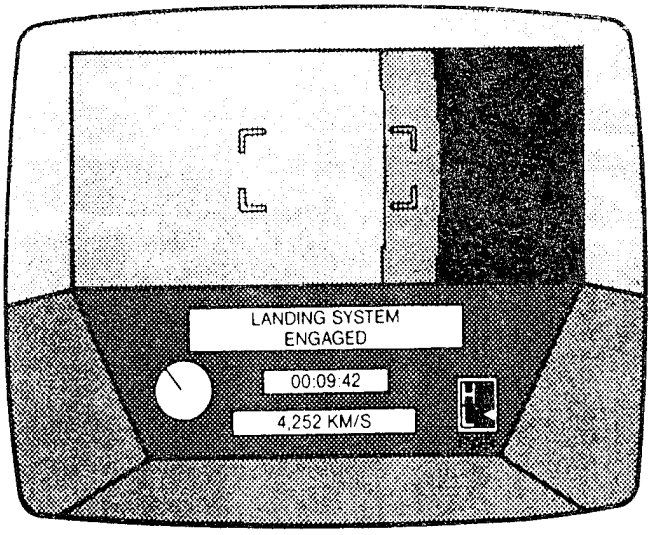
하기를 원한다.

1. 위성이 보일때에 위성 관측기는 불이 커지고 위성 지시기에서 위성으로부터의 거리와 그 위성의 이름을 볼 수 있을 것이다. 만약 너무 멀다면 지구는 화면에 보일 것이다. 위성관측기에 지구를 중앙에 놓고 그것 쪽으로 움직이시오.(그 경우 저출력을 사용하는 것이 좋다.)



Earth in Sight

2. 위성으로 부터 100,000 *km*이내에 이동하시오. 100,000 *km*이내에 있을때는 흥겨운 소리가 계기에서 난다. 속력을 조절하기 위하여 브레이크를 사용하시오.
3. 지금 당신은 위성이 착륙 지점에 위치하고 있어야 한다. 만약 저출력을 준비하고 있지 않다면 저출력으로 돌리고 위성을 선회하기 시작하시오. 위성관측기는 당신이 착륙지점에 있을때 만이 관측기가 착륙지점을 지정한다. 때때로 착륙하기전에 당신이 더 가까이 있어야 한다.
   당신이 접근했을때 침착하시오. 때때로 착륙지점을 찾기전에 많이 괘도 선회를 한다. 여기 저기로 움직이시오. 당신은 위성의 양쪽에 착륙할 여유를 갖게 될 것이다. 당신이 너무 가까이 있을때 특히 위성쪽으로 직접 조정하지 마시오. 만약 너무 가까이 있다면 우주선은 부서지고 임무는 지연될 것이다. 만약 이일이 생겼다면 당신은 다음의 전달사항을 볼 것이다. "당신은 지구나 다른 위성에서 부서졌다. 그것을 회복하기 위해서 한달을 소비해야 한다" 만약 부서졌다면 당신이 1회의 반칙이 부과될 것이다. 그 임무를 위해서 시간이 5분 추가된다. 이러한 괘도 선회와 착륙단계에 두 가지 예외가 있다. 즉 헬리혜성과 태양이다. 우리는 헬리 혜성에 있는 훈련의 정확한 위치를 폭로할 자유가 없기 때문에 당신이 헬리 혜성에서 특별한 착륙지역을 발견할 수 있을지 예상할 수 없다. 오직 비행할 필요가 있다. 즉, P.L.A.N.E.T는 당신이 기지로 무사히 되돌아올 수 있도록 도와 줄 뿐이다. 태양에 착륙하는 것은 불가능하다. 그것은 너무 뜨겁기 때문이다.
4. 우주선이 착륙지역에 위치하고 있다는 것을 알려주기 위하여 불빛이 깜박거리고 벨이 울릴때 자동착륙장치를 작동하기 위해서 키보드의 A를 누르시오. 그러면 조절판에 "Landing System Engaged (착륙장치작동)" 이라는 전달문을 볼 수 있다.



Landing System Engaged

5. 우주선은 자동적으로 착륙할 것이다. 조절판은 당신이 착륙한 위성과 당신이 성공적으로 임무를 수행했는지 않했는 지를 지시해 주는 전달사항을 보여 줄 것이다. 다음의 목적 역시 나타날 것이다. 다시 당신은 다음의 목적지에 관하여 실마리의 형태로 정보를 얻을 것이다. 당신은 이미 Halley Project에 적합하다는 것보다 좋아야 한다는 을 경고 받아 왔다.

6. 당신이 착륙한 위성의 그림을 보기 위하여 아무 키나 누르시오.
7. 다음단계를 위해 당신의 진로를 계획하시오. 출발하기 위해서 키보드의 B를 누르시오.

비행임무도표

당신이 그것들을 배운 것처럼 비행임무 목적지에 써넣기 위해 이도표를 사용하시오. 당신이 그 단서를 이해했기 때문에 다음 목적지인 위성의 이름을 적으시오. 이것이 극비의 정보라는 것을 당신에게 상기 시킬 필요는 없다. 당신 서류를 안전하게 숨기시오. 때때로 한 위성보다는 많은 것이 좋은 답을 갖게할 수 있다. 예를들어 만약 당신이 아무런 자동장치 없이 반경 1,500 *km*내에서 토성에 착륙할 예정이라면 Tethy나 Dione로 갈 수 있다. 도표에 어떤 위성이던 써넣으시오. 태양계의 위성은 위성들이 태양을 선회하는것 처럼 위치가 바뀌고 있고 그래서 주어진 조화는 항상 빠른 것만은 아니라는 것을 기억하시오.

P.L.A.N.E.U로 부터 내려온 최종 주의 :

P.L.A.N.E. HALLET PROJECT의 설계

Halley Project 계획의 아주 좋은 도전이었다. 우리의 목적은 태양계의 정확한 모델에 기초를 둔 현존하는 작품을 만드는 것이었다. 어떤 소수의 타협안은 프로그램의 속도와 작동을 감소하기 위하여 만들어져야만 했다. 태양계의 광활한 공간은 거대하며 우리는 사람들을 우주공간에서 잃어버리기를 원하지 않는다. 마이크로 컴퓨터의 기술은 역시 어느 정도 한계가 있다.

환도의 별자리가 정확할지라도 우리가 우주에서 볼 수 있는 모든 별들을 프로그램에 입력시킨 것만은 아니다. Halley Project는 여러가지 별지도에서 발견될 수 있는 것과 유사하게 60가지의 광도와 빛이 포함되어 있다. 그러나 컴퓨터는 우리가 별들의 다양한 밝기를 구별할 수 있게 하지는 못한다는 것을 명심하여야 한다. 컴퓨터의 한계는 프로그램에 목성과 토성 모두를 [illegible]함할 수 없게 된다. 유성들로 알려진 목성 다섯개와 [illegible]게는 Halley Project에 나타난다.

실제 태양계에서 위성들은 Halley Project에서 나타나는 것과 다르게 보인다. 실제 위성은 색깔이 다르고 어떤것은 링을 가지고 있다. 어떤 위성들의 괘도는 환도의 평면과 달리 존재한다. 모든 위성이 같은 평면에서 여행하기 때문에 그것들의 괘도는 단순하게 되었다. 그러나 위성의 상대적인 크기, 그것들 사이의 거리 그리고 달괘도의 속도는 정확하다.

우리가 조정해야 하는 다른 부분은 우주선이다. 물론 브레이크는 실감이 나는 것이 아니며 속도를 높일수 있는 비율 역시 그러하다. 끝으로 우주의 바깥 (Hyper-Space)는 존재하지 않는다. 빛의 속도로도 여행할 수는 없고 그것보다 더 빠르다는 것은 불가능하다. 그러나 우주의 바깥이 없다면 프로그램에서 임무를 수행하는데는 실제로 몇년이 걸린다.

우리는 당신에게 이러한 소형 컴퓨터들이 Halley Project를 재미있게 하고 도전경험을 쌓게하는데 도움이 되기를 바란다. Halley Project는 태양계에 있는 위성과 혹성 그리고 다른 별자리들의 기본적인 관계를 이해하는데 도움이 되는 좋은 기회를 준다고 믿는다.

태양계에서의 우주비행 임무

비행 교육 참고 카드 : APPLE

필요한 시설

Apple Ⅱ Plus, Ⅱe computers	디스크 드라이브
TV or monitor	조 이 스 틱

디스크 장전 지시

1. 컴퓨터를 작동하기 전에 조이스틱을 사용한다면 도움이 많이 된다.
2. Halley Project 디스크를 상표가 당신 있는 쪽으로 해서 드라이브에 끼워 넣으시오.
3. 컴퓨터와 TV나 monitor를 작동시키시오.
4. 프로그램이 시작할 것이다. 전달문을 읽은 후에 시작하는 어느 키든 누르시오.
5. 당신의 이름을 넣기 위해서 스크린에 있는 지시에 따르고 당신의 임무를 선택하시오.

프로그램을 다시 시작하기 위해서 ESC키를 누르시오.

모든 이름과 기록을 지우기 위해서는 control (조절)과 E key를 동시에 누르시오.

조절판에서

프로그램은 조이스틱이나 키보드로 조작할 수 있다. 어떤 방향 쪽으로 우주선의 속도를 높이기 위해선 그 방향 쪽으로 조이스틱을 미시오. 그 방향쪽으로 조이스틱을 오래 잡고 있으면 있을수록 속도는 점점 빨라 질 것이다. 만약 키보드로 우주선을 조절하고 있다면 방향을 지시하기 위하여 아래와 같은 문자 키를 사용하시오.

```
U  I  O
  ↖ ↑ ↗
J ←   → K
  ↙ ↓ ↘
N  M  ,
```

키보드의 속도를 높이기 위해서는 방향에 따라 문자키를 누르시오. 예를들어 만약 앞으로 속도를 높이기를 원한다면 I키를 누르고 계속 있으시오. 당신이 그것을 오래 누르면 누를수록 속도는 더 빨라 질것이다.
주의 : APPLE Ⅱ Plus는 방향키를 여러번 눌렀다 떼었다 해야만 속도가 증가한다.

우주 밖으로 이탈하기 위해서는, 속도를 300,000 *km* 로 증가시키시오. 250,000 *km*/sec의 속도일 경우 당신이 우주밖으로 접근하고 있다는 것을 알리기 위해서 경고 벨이 울린다.

속도를 줄이기 위해서는, Space Bar를 누르시오. 만약 당신이 우주밖에 있을 때는 우주선을 즉시 정지시키기 위해서 Space Bar를 누르고 있으시오. 만약 300,000 *km*/s 보다 낮은 속도로 여행중일 때는 속도로 반으로 줄이기 위해서 Space Bar를 한번씩 누르시오.

화면을 바꾸기 위해서는 조이스틱을 좌우로 이동하는 동안 버튼을 누르고 있으시오. 키보드로써 화면을 바꾸기 위해서는 → 키와 ← 키를 누를 수 있다.
주의 : 이것은 당신이 이동하는 방향을 바꾸는 것이 아니다.

출력수준을 선택하기 위해서는 H자를, 저출력을 위해서는 L자를 누르시오.

위성에 접근할 때 자동착륙 장치를 작동하기 위해서는, 위성 관측기가 불이 깜박거리고 삐소리가 날때 A를 누르시오.
주의 : 헬리 혜성에는 특별한 착륙장소가 없다. 단지 위성에 착륙하기 위해서는 혜성을 선회할 뿐이다.

위성으로 부터 출발하기 위해서는 B를 누르시오.

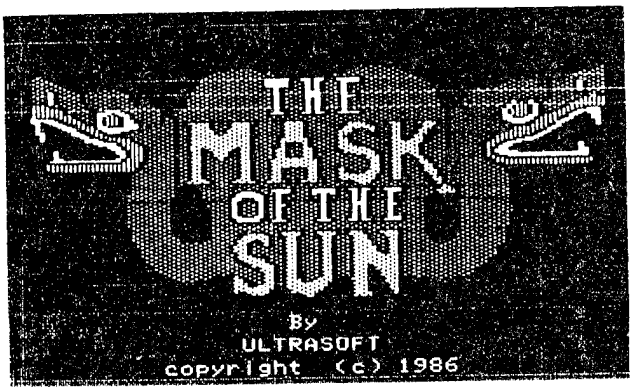
레이다 화면

우주선을 급상승 시키기 위해서는, 조이스틱을 위로 하거나 키보드 I를 누르시오. 당신이 우리 한 위치에 있을 때 이것을 누르시오. 그러나 이것이 위성을 잘 보이게 하는 것은 아니다.

우주선을 급하강 시키기 위해서는, 조이스틱을 아래로 내리거나 키보드 M을 누르시오. 이것은 위성을 잘 보이게 할 것이다.

레이다 화면으로부터 조절판으로 되돌리기 위해서 R를 누르시오.

THE MASK OF THE SUN
(태양의 가면)



고대 중앙아메리카에 「태양의 나라」가 있었다. 수도인 테노치티토란에는 거대한 피라미드나 태양의 신전이 줄지어 있었고 인구는 30만 정도였다. 사람들은 수 많은 인신어공(人身御供)을 신(태양)에게 바치는 여러가지 주술의 제사를 지냈다. 이것이 아즈테크 제국이다. 그러나 「갈대해(一葦年)」에 스페인에게 공격받아 한 순간에 그 문영은 영원히 수수께끼로 묻혀 버렸다.
(講談社 現書新書 「아즈테크문영의 수수께끼」 高山智博書에서 인용)

게임 진행을 위한 「태양의 가면」줄거리

이 「태양의 가면」줄거리는 게임진행 과정을 나타낸 것이다. 화면에 나오는 자막과 이 줄거리를 비교해 보면서 게임을 진행하면 쉽고 재미있게 게임을 즐길 수 있을 것이다.

「나의 이름은 맥 스틸(MAC STEAL), 직업은 고고학자이며, 모험가이자 보물수집가이다. 태양의 가면을 찾기 시작하게 된 것은 티벳에 있을때였다. 내가 라사(티벳의 수도)의 수도원에서 발견한 족자를 동료인 프란시스코 로보프에게 도둑을 맞았다. 그래서 나도 그가 이전에 발굴하여 소유하고 있던 「부적」을 훔쳐 버렸다. 그후 나는 보스톤 대학에 돌아가 새로운 발굴조사를 시작하고 로보프와의 관계를 청산하려고 결심을 했다. 세심한 조사결과 부적은 전설과 민화속의 중부 멕시코에서 만들어진 것으로 판명됐다. 로보프가 어떻게 해서 이것을 손에 쥐었는지 매우 호기심이 나 조사해 보니 전설상 흥미있는 것과 연결되었다. 그것은 태양의 가면이었다. 나는 지금까지 가면에 대해서 수집한 정보를 정리해 보았다. 「그것은 금으로 되어 있고 몸에 부착하면 부적이 되지만 지나치게 쓰면 자신의 파멸을 초래한다」 그러나 그것은 신화에 지나지 않는다. 부적에 매료당한 나는 그것에 담겨져 있는 것을 알려고 시도했다. 약간 깨진 곳을 조사할 때 너무나 작게 닫혀진 곳을 열어버리는 바람에 엷은 녹색 가스가 뿜어 나와 나는 의식을 잃었다. 의식이 돌아왔을 때 나는 대학병원의 병실에 누워 있었다. 나는 이틀간이나 의식을 잃고 있었다. 의사들은 원인불명의 병에 당황하여 치료를 못하고 있었다.

의사는 내가 발작을 일으켰을 때에 일시적으로 발작을 억제시키는 해독제를 조제했다. 의사는 그 약이 나의 생명을 유지시켜 주는 것이니 규칙대로 복용하라고 경고했다. 나는 정열적으로 부적을 조사하기 위해서 사무실로 돌아갔다. (부적에 의해서 쇠약해진 육체의 치료법을 찾기 위해서) 가면에 대한 무서운 비밀이나 장소등을 기재한 문헌의 관련기사는 불명확한 것 뿐이었다. 태양의 가면만이 나에 대한 저주를 알고 있다. 산체스에 있는 멕시코대학의 페레스 교수로 부터 전보를 받을 때까지 나는 가면이 있는 곳을 찾을 수가 없었다. 그것은 내가 보낸 수많은 전보중 부적에 대한 자세한 정보를 제공한 것이었다.

교수는 대학에서 지도를 가지고 와서 몇개의 아즈테크 유적의 부적이나 가면에 대해서 가르쳐 주었다. 나는 태양의 가면이 있을듯한 장소 가까이의 비행기장에 있다고 하는, 페레스교수를 만나기 위해서 중부

멕시코로 출발했다. 내 자신을 위한 모험이 시작되었다. 태양의 가면에 대한 생각때문에 나는 한때 번창했던 이 아스테크문명의 땅, 멕시코로 오게 되었다. 멕시코시티에서 빌린 비행기는 페레스교수가 말하던 유적근처의 작은 비행장에 도착했다. 낡아빠진 활주로에 서있는 2개의 그림자가 보였다. 나는 비행기에서 내려 두 남자에게 다가갔다. 페레스교수와 젊은 남자가 지프옆에서 기다리고 있었다. "당신에게 전설의 가면이 있다고 생각되는 3곳을 표시한 지도를 드리겠읍니다. 필요한 것은 모두 지프속에 있읍니다. 나의 제자인 라울군이 동행할 것입니다. 그의 고대언어에 관한 지식에는 놀랄 것입니다. 당신이 가면의 수수께끼를 알아내길 바랍니다. 자! 지프에 타시죠, 선생님" 나는 교수로부터 지도를 받자 라울과 함께 지프에 탔다. "안녕히 계십시오." 교수는 그렇게 말하고 비행기쪽으로 갔다. "북쪽으로 가면 유적지로 갈 수 있읍니다."

라울은 지프를 출발시켰다. 지프는 먼지를 일으키며 달렸다. 갈림길에 도달했을 때 라울은 지프를 세웠다. "어느쪽으로 가겠읍니까 선생님?" "서쪽으로" 길옆에 오래된 작은 집이 있었고 안에서 무언가 알수 없는 악기 소리가 들려왔다. 지프에서 내려서 집속으로 들어갔다. 안에는 노파가 혼자 플룻을 불고 있었다. 노파는 우리들을 보고 "가난하고 배고픈 이 노파를 도와주세요. 친절한 분에게는 항상 신의 은총이 있어요." 나는 가지고 있던 먹을 것을 노파에게 주었다.

"대신 이 플룻을 가지고 가세요. 언젠가 꼭 필요할때가 있을 테니까. 음악은 잔인한 동물의 성질을 온순하게 해 줍니다. 꼭 기억하세요." 노파는 그렇게 말을 하고는 어디론가 사라졌다. 지프에 돌아가 좀전에 갔었던 갈림길에서 다시 북서로 향했다. 갑자기 라울은 지프를 세웠다. "선생님 정글을 보세요. -지도에 있던 유적중의 하나입니다." 지프를 다시 운전해 가면서 유적 근처까지 왔지만 길이 좁아 거기서부터는 걸어 가야만 했다. 우리들은 신전아래까지 왔다. 신전의 계단은 가파르기 때문에 조심조심 올라갔다. 정상에는 내부로 통하는 입구가 있었다. 그것은 회색의 화산암에 아즈테크조의 조각이 새겨져 있었다. 입구는 7피트 정도의 높이였고 마루는 헐려 있었다. 나는 램프를 켰다. 두 사람이 신전안으로 들어서자 뒤에서 문이 닫혔다. 그리고 무언가가 우리들의 앞에서 활활 타는 소리가 나더니 갑자기 거대한 뱀이 우리들 앞에 모습을 드러냈다.
나는 권총을 꺼내 큰뱀을 향해서 방아쇠를 당겼다. 뱀은 총을 맞아 몸을 끌면서 도망갔다. 주위를 살펴보니 조금 높은 나무가 있었고 두 개의 출구가 있었다. 나는 그것을 자세히 살펴 보았다. 그때 벽에 작은 금이 있는 것을 발견했다. 금이 간 부분을 살짝 밀자 끼익 소리를 내면서 문이 열렸다. 그 저쪽으로는 중앙에 높은 단이 있었고, 그 위에는 화려한 수정의 그릇이 놓인 대좌가 있었다. 내가 그 수정의 그릇을 들어 올렸을 때 방바닥이 내려가는 것 같았다. 거기는 지하통로와 연결되어 있었다. 턴널의 분기점에서 오른쪽으로 가니 지하묘소가 나왔다. 그곳에는 아즈테크조로 만든 세 개의 관이 놓여 있었다. 나는 관속을 들여다보고 싶은 충동이 생겨 관을 열려고 했지만 두 개의 관은 꼼짝도 하지 않았다. 라울의 도움으로 세 번째 관 뚜껑을 열 수 있었다. 그때 나는 영기(靈氣)를 느꼈다. 갑자기 유령이 나타났다. 고뇌에 찬 유령이 말하기 시작했다.

"아직 살아있는 후견인들이여 -무기는 그들을 해치우는 데는 아무런 도움이 못된다. -태양의 힘의 상징만이 그들을 이길 수가 있다." 그렇게 말한 뒤 유령은 사라졌다. 뒤에는 비싼 그릇이 놓여 있었다. 턴널로 들어가 헤매고 있던중 양편에서 해골의 전사가 지키고 있는 제단이 있는 방으로 들어가게 되었다. 그 제단 위에 놓여진 은제의 그릇을 들려고 하자 라울이 외쳤다. "보세요, 선생님! 해골이 움직이고 있읍니다." 라울이 대검으로 공격을 하고 있을 때 또 하나의 해골이 창으로 나를 찌르려고 했다. 유령의 말 같이 무기는 사용할 수 없을지 모른다. 유적과 연관이 있는 것은 부적뿐이었다. 나는 부적으로 해골을 쳤다. 섬광이 번뜩이며 뼈가 깨지는 소리가 들리는가 했더니 해골은 갈래갈래 깨졌다. 나

안도의 한숨을 내쉬었다.

다음에 문이있는 방으로 들어갔다. 문의 양쪽에는 원주의 대좌가 있고 왼쪽의 대좌에는 뼈를 담는 사기가 놓여 있었다. 그것을 우측의 대좌에 옮기자"딱" 하는 소리와 함께 원주가 약간 움직이더니 곧바로 가운데 문이 열렸다. 우리들이 밖에 나오자마자 문은 닫혀버렸다. 거기는 신전의 밖이였고 앞에는 우리들의 지프가 보였다. 지프로 돌아가 나는 정제가 든 병 이외의 것을 모두 지프밖에 던졌다. 지프를 남동쪽으로 몰고 가다가 석상이 있는 곳에서 라울은 지프를 세웠다. 이것은 아즈테크의 신 테스카토리포카의 상입니다. 페레스교수는 이 숭배에 대해서 조사하고 계셨읍니다."

나는 지프에서 내린 다음 정제를 먹었다. 그리고 머리가 몸체에서 떨어진 상을 조사하기 시작했다. 아즈테크문자가 상의 가슴에 새겨져 있었다. 라울은 그것을 해독했다. 「XOTZIL」 나는 떨어진 머리를 몸체위에 올렸다. 머리는 마치 살아있는 것처럼 따뜻했다. 머리가 몸체와 붙으니까 상은 흔들리기 시작했다. 우리가 도망을 치자 상은 파란 눈의 표범이 되었다. 표범은 잠시 가만히 있다가 정글속으로 사라져 버렸다.

나는 어리둥절한 기분으로 차로 돌아갔다. 남쪽으로 가니 분기점이 나왔고, 거기서 우리는 서쪽으로 갔다. 길 옆의 나무밑 둥지에 앉아있던 남자가 차를 세웠다. "거래할 것이 있소. 이 특효약은 당신이 앓고 있는 병을 고치는 것이오. 마음에 드는 것이 있으면 바꿔 주겠소. 내게 무얼 주겠소?" 나는 이제 무기는 필요하지 않다고 생각해서 권총을 남자에게 주었다. "빨리 마셔 버리시오. 금방 효력이 있을 것이오." 남자는 들을 향해 걸어갔다. 그 핑크색의 액체를 마셨을 때 병에 쓰여진 글자가 눈에 띄었다. 위를 나쁘게 하는 엉터리 약을 마셔버린 것 같았다. 그대로 서쪽으로 가서 분기점에서 남서로 방향을 바꾸었다. 길은 피라미드가 있는 곳에서 끝이났다.

"이것은 아마 티칼의 피라미드일 겁니다. 발견할 수가 있어서 다행입니다." 피라미드 속에는 박쥐가 날고 있었다. 4개의 출구가 있는 방으로 갔다. 정면의 문은 잠겨 있었다. 마루는 새똥으로 지저분했다. 좌측 출구로 가니 거미줄만이 가득한 방이 나왔다. 라울은 거미줄을 치우기 시작했다. 바닥에 떨어진 거미줄 속에서 은색의 열쇠를 발견했지만 이 방의 문을 열 수는 없었다. 우리들은 더 안으로 들어갔다. 이 방은 어둡고 곰팡이 냄새가 났다. 돌담이 있어, 그 아래에서 검은 열쇠를 찾았다. 은색의 열쇠로도 검은 열쇠로도 이 문을 열 수는 없었다. 결국 어둡고 곰팡이 냄새나는 문이 금색 열쇠로 열렸다. 안에 들어가니 그 방의 중앙에 계단이 있어 아래로 통하고 있었다. 계단을 내려가 지하통로를 헤매고 있으니 연못이 있는 방이 있었다. 연못의 물은 투명했다. 아마 수원이 있는 것일거다. 램프의 반사광이 벽이나 천장에 비치고 있었다. 나는 연못을 들여다보고 그 투명한 물에 놀랬다. 나는 반사광이 눈에 들어오는 것을 막지 못하여 자기 수면에 걸린 것 같았다. 반사속에서 움직임, 빛이나 소리를 느낄 수 있었다.(한사람의 정체불명의 자가 양손에 금색가면을 가지고 있었다. 하나는 눈이 검고 또 하나는 파란 수정이 박혀 있었다) 시간이 지나 정신이 돌아왔다. 우리들은 이 불가사의한 연못을 나와 지프로 돌아갔다. 온 길을 되돌아가서 분기점에서 북서로 향했다. 라울은 지프를 천천히 몰았다. 도로변에 야영을 하고 있는 남자들이 있었다. 나는 그들속에서 본 기억이 나는 남자를 확인했다. 그래 그것은 프란시스코 로보프였다. 내가 좋지 않게 생각하는 동료가 그들의 지도자로서 나타난 것이었다. 라울은 매우 동요했다.

"그들은 도적입니다. 선생님. 빨리 여기를 떠나지 않으면 그들에게 강탈당합니다." 라울은 기어를 급히 넣어 모래바람을 일으키면서 지프를 질주시켰다. 라울은 속력을 줄이고 앞을 보았다. 전방에 돌의 피라미드가 보였다. "이것이 아마 그럴겁니다. 선생님. -지도에 나타난 유적중 하나인 것 같습니다." 피라미드를 보면서 운명에 대해서 무분별한 도전이 불길하게 느껴졌다. 앞으로 가니 나무들은 적어지고 광대한 개척지가 나타났다. -큰 구멍이 있어 지프가 앞으로 갈수 없었다. 우리들은 지금 거대

한 개간지 근처까지 왔다. 큰 구멍은 사각의 돌로 테가 되어 있었고 깊이는 15피트 정도였다. 나무줄기가 구멍의 아래까지 이어지고 구멍의 밑은 자갈들이 흩어져 있었다. 구멍의 아래에는 또 옆구멍 혹은 북쪽으로 통하는 통로가 있는 것 같았다. 그 구멍은 어두운 회색돌로 만들어져 있었다. 나는 가까운 나무에 로프를 묶고 구멍 아래로 내려갔다. 어두운 턴널의 속은 넓었다. 거기에는 죽은지 얼마 안되는 사람의 시체를 제물로 한 돌의 제단이 보였다.

"보세요. 선생님. 시체가 움직이고 있어요." 확실히 그 이상한 시체에서 목 쉰 소리가 천천히 "조심하라. 모험가여, 당신은 파멸의 길을 걷고 있다. 나도 옛적에 당신과 같이 금을 찾고 있었다. 그러나 나는 태양의 영지에 침입해 버렸다. 나의 우둔때문에 나는 영원의 고생속에 살고 있다. 죽음이라는 종말은 없는 것이다. 그러나 나와 같이 당신도 우둔하다. 당신은 태양의 가면을 발견할 것이다. 나는 당신을 구해줄 수는 없지만 비밀을 가르쳐 주겠다. 은과 비취 그것에 금그릇을 함께 사용하면 안전할 것이다.-」

이러한 말을 남기고서 시체는 사라졌다. 나는 3개의 그릇을 보았다. 각각의 그릇은 6각형의 모양으로 3개를 합치니 지도가 되었다. 태양의 얼굴에서 출구까지의 통로였다. 비취 그릇에 그려져 있는 쐐기모양인 곳이 출구인 것 같다. 우리들은 안으로 들어갔지만 녹색의 가스가 가득찬 방으로 잘못 들어가 버렸다. 나는 눈이 핑도는 것을 느꼈다. 가스때문인지 출구가 어딘지 아무것도 볼 수가 없었다. 오래 있으면 다시 살아서 세상을 볼 수 없게 된다. 저주받은 녹색가스이다. 나는 시행착오를 거듭하여 여러가지 방향으로 갔지만 그때마다 머리를 벽에 부딪히기만 했다. 남서로 가니까 거기에 출구가 있었다. 그러나 라울은 오지 않았다. 신선한 공기를 마시며 뛰고 있을때 라울이 단말마에 고생하는 괴로운 신음소리를 들었다. 도착한 곳의 정면에는 지옥의 악몽과 같은 광경이 펼쳐져 있었다. 가스의 불벽에 강같은 불이 용암의 계곡을 흐르고 있었다. 하나의 돌섬이 불속에서 떠올랐다. 두려움을 모르는 모험가라면 그것을 발판으로 하여 안전하게 건너갈 수 있을 것이다. 내가 결단을 못내리고 있는 동안에 돌은 불의 강의 바닥에 가라앉다가 또 떠 올라왔다. 돌은 뜨고, 가라앉는 일을 불규칙하게 반복했다. 나는 마음을 굳게 먹고 뛰었다. 운좋게 돌섬이 떠올라 건널 수가 있었다. 두개의 얼굴이 밝게 그려진 방에 도착했다. 갑작스런 나의 침입이 이곳을 떠들썩하게 했는지 하나의 얼굴이 말하기 시작했다.

"사람 신분으로 어떻게 이 태양의 신전에 들어왔는가?" 다른 또 하나의 얼굴이 입을 열고 "높은 위치의 신관만이 살아서 태양의 어전에 갈 수 있다." "만약 당신이 신의 입문자로서의 말을 한다면 영접하겠다." "만약 그렇지 않으면 떠나라-아직 목숨이 남아 있을때." 내가 유적에 관해서 알고 있는 말이라면 표범으로 변신한 상에 새겨져 있던 문자뿐이다. 「XOTZIL」이라고 말했다. 또한 두개의 얼굴은 이렇게 말을 했다.

"들어오세요. 입문자여, 당신이 태양의 어전에 들어가는 것을 환영한다." 두개의 얼굴사이에 입구가 나타나 나를 들여보냈다. 거기는 태양의 신전이었다. 마루에는 미로모양의 모자이크로 되어져 있었다. 신전 안쪽에는 태양의 신을 모신 제단이 있었다. 입구는 닫혀 버리고 출구는 찾을 수가 없었다. 나는 제단에 다가갔다. 접근함에 따라 제단이 조각으로 되어있는 것을 알 수 있었다. 제단위에는 기묘한 모양의 공간이 있었다. 자세한 조사를 했지만 의미가 있을만한 것은 이 형태를 제외하고는 아무것도 짐작할 수가 없었다. 이 모양은 부적과 똑같았다. 부적을 꺼내 거기에 집어놓으니까, "딱"소리가 나면서 돌이 긁히는 소리가 들렸다. 제단이 열리고 금빛이다. 찢어진 헝겊을 통해서 보였다. 그것이다. 태양의 가면이다. 나는 가면을 손에 쥐었다. 그리고 티갈의 피라미드, 연못에서 있었던 일을 생각했다. 가면은 또 하나 있을 것이다. 나는 제단을 찾았다. 먼지속에서 한참 찾으니 무언가 이상한 것이 손에 잡혔다. 또 하나의 가면이다. 이것은 파란 빛의 수정눈이 박혀 있었다. 그 가면에 손을 대니 또 하나의 가면이 먼지속에서 사라졌다. 저 원인불명의 병마가 내 몸에서 빠져나

가는 것을 느꼈다. 이것이 진짜 가면임에 틀림없다.

나는 이 가면을 손에 쥐었을때 힘이 솟는것을 느꼈다. 제단에서 뒤로 주춤하는 사이에 돌이 긁히는 소리와 함께 제단은 원래 형태와 같이 닫혔다. 내가 가면을 쓰니 제단 뒤로 여태까지 보이지 않던 출구가 나타났다. 태양의신전을 나오니 4개의 방에 통로가 있는 홀이었다. 정면의 턴널에서 "슈우" "슈우" (뱀이 우는 소리같은) 하는 소리가 들려왔다. 나는 그 소리가 나는 쪽으로 갔다. 눈앞에 거대한 태양의 얼굴이 나타났다. 굉장히 크고 반짝거리는 금으로 된 판이었다.

나의 침입이 소란을 일으키게 했는지 금으로 된 초상은 움직이기 시작하더니 말을 하기 시작했다.

"내앞에 사람이 안오게 된지 상당한 세월이 지났다. 나를 숭배하던 자는 이미 옛날 사람이다. 이제는 나 때문에 사람이 피를 흘리는 일은 없을 것이다. 너는 선물을 손에 쥐고 있다. 내 힘의 상징인 가면이다. 그것을 가지고 있으면 나의 분노를 피할 수 있다. 그러나 너는 시험을 받아야 한다. 여기를 지나고 싶으면 수수께끼에 대답하라."

—누구나 그것을 위해서 필요하지 않은 그것을
만들고 누구나 그것을 위해서 쓰지도 않는
그것을 사고 누구나 보지도 느끼지도 못하는
그것을 사용한다—

무슨 말을 했는지 대답해라." 나는 잠시 생각했다.

"석관(石棺)이라." 내가 대답하니까 거대한 얼굴은 사라졌다. 나는 3개의 그릇에 그려져 있는 지도를 보고 출구로 향했다. 파괴된 방으로 도착했다. 마루는 많이 흔들리고 있어 오래 있으면 위험하다. 나는 부서지기 전에 방을 빠져 나왔다. 계속 턴널이 이어졌다. 출구를 찾지 못하여, 마치 미로를 헤메고 있는 것 같았다. 같은 곳을 몇번씩 다시 지나가고 있는 듯했다. 신전의 출구를 찾았을 때와 같이 가면을 쓴채로 나아갔다. 이 미로에 들어와서 11인가 12번째의 분기점이였다. 가면을 쓰고 앞으로 가니 넓은 방에 도착했다. 나 이외의 누군가가 있는 듯했다. 갑자기 기둥뒤에서 프란시스코 로보프가 다가와서 대구경의 권총을 나에게 들이댔다.

"아이고! 또 만났구나." "우리 둘이서 찾던 그것을 당신이 가지고 있는 것은 알고 있다. 가면이다. 참 잘됐다. 나는 여기 미로를 몇일인가 물도 식량도 없이 돌아다녔다. 출구는 없는 것 같이 보이지만 가면만 있으면 출구를 찾을 수 있다. 당신은 내가 필요로 하는 물건을 가지고 있다. 그 가면이야. 스틸군." 로보프는 나에게 총을 들이대며 가면을 요구했다. 로보프는 아주 급한것 같았다. 나는 신변의 위험을 느껴 태양의 가면을 주었다.

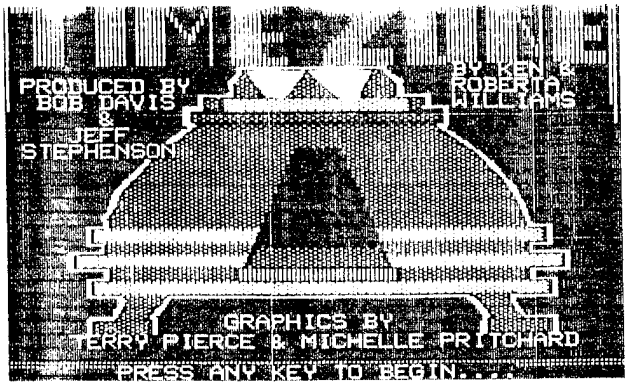
"당신은 똑똑한 사람이다. 스틸군. 드디어 가졌다」 로보프는 가면을 손에 쥐고 얼굴을 댔다. 갑자기 태양의 신의 목소리가 통로를 통해서 울려퍼졌다.

"사람이여 너는 가면을 너무 썼다 —그 죄로 죽어야만 한다." 나의 뒤에서 괴음이 들렸다. 기둥 뒤에서 파란 눈의 표범이 로보프에게 덤벼들렸다. 로보프는 권총을 몇발이나 쏘았지만 표범에게는 효과가 없었다. 로보프를 죽인 표범은 나에게 덤벼들 자세를 취하고 쳐다보았다. 어떻게 하면 좋은가. 「음악은 잔인함을 녹여준다…」 나는 노파의 말을 상기하고 플룻을 불었다. 플룻의 음은 표범의 잔인함을 녹여준것 같았다. 표범은 잠시 플룻 소리를 듣더니 기둥 뒤로 걸어가 사라졌다. 잠시 잠잠하더니 태양의 신 목소리가 들렸다. "가시오. 인간이여, 이번에는 너에게 해를 주지 않겠다. 그러나 다시 되돌아오면 너는 죽을 것이다」 나는 굉장한 두려움을 느꼈다. 그리고 이 방이 조금씩 밝아져 왔다. 주위를 보니 신전 밖에 나와 있었다. 신전의 그림자 위로 저녁해가 저무는 아름다운 광경이 눈에 들었다. 나의 모험은 끝난 것이다.

• 많이 사용되는 명령이

LEAVE	IN JEEP
TAKE	OUT JEEP
GO	LIGHT
GIVE	SHOOT
FORWARD	OPEN
UP	PUT
DOWN	RIGHT

TIME JONE (시간여행)



배경 및 줄거리

「타임 존」의 시나리오 설정은 매우 웅대하다. 지구를 떠나 몇백광년이나 멀리있는 내브롱 성인은 원시시대부터 기술문명이 진보를 하자 심한 불안을 느끼고 있었다. 드디어 4081년 내브롱의 지도자 람듀는 자기들의 문명을 초월할 것같은 지구에 질투를 느껴 거대한 파괴광선 장치를 개발하여 지구에 조준하였다. 무언가 손을 쓰지 않으면 4082년에 지구는 망해 버릴 것이다.

그러나 이 위험한 상황을 지구인 중 아무도 몰랐던 것은 아니었다. 이전부터 타임 머쉰 (time machine) 을 연구하던 과학자가 1982년 어느날 잠을 못 이루어 산책하러 갔을 때 넓은 잔디밭에 타임 머쉰이 내려앉아 있는 것을 우연히 발견한다.……여기서부터 게임은 시작된다.

힌트 및 특징

플레이어의 역할은 타임 머쉰을 만들고 내브롱성인의 음모를 알아낸 과학자이다. 적의 공격을 방지하기 위해서 이 타임 머쉰을 써서 여러시대에서 도구를 모아 내브롱성을 파괴하는 것이 그 목적이다.

타임 머쉰을 써서 모험하는 시대는 선사, 석기의 각 시대와 기원전 50년, 1000년, 1400년, 1700년, 2082년 4082년의 8시대. 단, 기원전 50년부터 2082년의 사이는 7대륙의 전도에 걸쳐서 모험의 무대를 설정하고 있기 때문에 합계 38가지의 모험을 체험해야 한다. 그리고 각각의 시대의 트릭이 상호 연관이 있다.

예를 들면 콜럼브스시대에 주운 장도리를 쓰지 않으면 나폴레옹 저택의 문이 열리지 않은 것처럼 시간과 공간이 짜내는 수수께끼의 실마리가 상호 밀접하게 엉켜 있다. 게다가 도구를 운반할 적에도 역사적으로 보아 그 시대에는 절대 존재하지 않는 물건을 가지고 들어간 경우 즉시 그 물건이 소멸한다는 시간 여행자의 대원칙도 지키지 않으면 안된다.

게임 진행

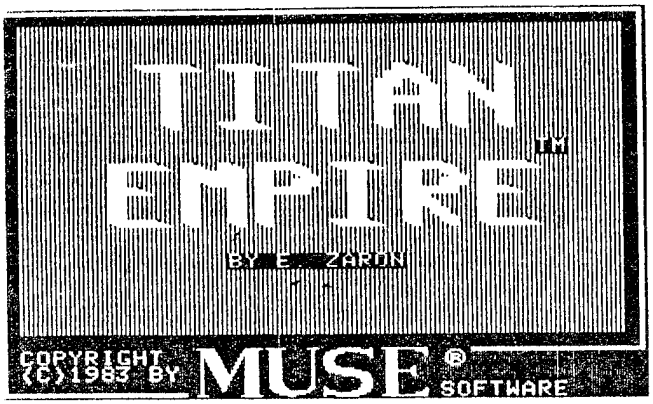
디스크를 부팅시킨 후 화면이 나오면 B면을 넣고 다시 친다. 집이 나오면 N를 친다. 그동안에 줄거리가 계속 나온다.

타임 머쉰 있는 곳으로 가서 ENTER MACHINE을 치고 기계속으로 들어간다. SIT DOWN하고 TURN ORANGE하면 TO WHAT이 나온다. 이때 가고 싶은 시간으로 간다. TURN BLUE치면 TO WHAT이 나온다. 이때 가고 싶은 대륙으로 간다. 그리고 PULL LEVER를 치면 타임 머쉰이 작동한다. 이때 기계속에 들어가자마자 마스크를 써야 한다. 자기가 원하던 곳에 왔으면 LEAVE MACHINE을 치면 기계 밖으로 나와 여행을 하면서 필요한 것을 구하여야 한다. 이렇게 게임을 계속 진행한다. 이하는 영문으로 된 힌트집과 명령어집을 보면 멋진 게임을 할 수 있을 것이다.

기계안에서 LOOK를 사용하면 기계의 작동방법을 알 수 있다.

타임 머쉰 작동 : ENTER Machine Sit Down.
Turn Orange (년수), Turn Blue (지역),
Pull Lever. On first entering, Get Mask and leave it outside It would disappear if taken back before its time. Pushing Button will return ship Home.
400MILBC Prehistoric : Get Stick. You can hide in cave to avoid the Pterodactyl.
10KBC Stone Age

TITAN EMPIRE (타이탄제국)



머 리 말 Introduction

토성(Saturn)의 위성인 타이탄(Titan)에 있는 사악한 종족이 전 태양계를 지배하기 위해 죽음과 파괴행위를 계속 확산시키고 있다. 당신은 아직 우호적인 혹성들을 방어하고 타이탄의 노예가 된 혹성들을 되찾기 위해 선발되었다.

당신의 우주선(Starship)을 조종하여 Warp 9까지의 스피드로 우주를 비행한다. 방어막(Shields)을 올려 적의 강력한 공격으로부터 보호받는다. 세력을 강화시키기 위해 병력을 내려보낸다. Photon 어뢰(Torpedo)와 추적 미사일(Tracking Missile)을 적에게 발사한다. 레이다 탐지거리(Radar Range)를 세트시켜 태양계를 지나다니면서 섹터(Sector) 단위로 우주를 볼수 있다. 연료 소모를 점검하고 전투에서 입은 손상을 수리한다.

당신의 조종술이 뛰어나고 짧은 시간내에 모든 혹성을 장악하면 타이탄 제국의 명예의 전당(Hall of Fame)에 이름을 올릴수 있다.

'타이탄 제국'은 비디오·액션의 요소와 전략적인 요소를 결합시킨 우주모험 게임으로서 오락과 교육을 겸한다. 여기에는 실제 태양계와 같은 태양·9개의 혹성·그것들의 주요 위성들과 이에 대한 교육까지 포함되어 있다.

시 작 Starting Titan Empire

프로그램 디스켓을 부팅시키면 타이틀이 나온다. RETURN을 누르면 타이탄 제국 명예의 전당 화면이 나오고 아래쪽에 다음과 같이 표시된다.

PRESS 'O' TO CONTINUE WITH AN OLD GAME OR PRESS RETURN FOR A NEW GAME

여기에서는 네개의 옵션이 있다.

1. 'O'을 누르면 이전에 중단하고 세이브해둔 게임을 다시한다.
2. RETURN을 누르면 당신이 가장 최근에 시작했던 게임과 같은 배치상태로 새로운 게임을 시작한다.
3. 'R'을 누르면 태양계를 랜덤하게 재배치 한다. (Randomize). 혹성들을 궤도내의 새 위치로 이동시키고 적의 기지가 있는 혹성도 다른 곳으로 선택된다. 재배치가 끝나면 명예의 전당이 다시 나오고 RETURN으로 계속된다.
4. 'I'를 누르면 태양계를 초기화 시킨다. (Initialize). 혹성들을 게임을 처음 할 때와 같은 위치로 이동시키고 토성(Saturn), 수성(Mercury), 목성(Jupiter)을 적의 기지로 한다. 초기화되면 명예의 전당이 다시나오고 RETURN으로 계속된다.

이동키 Movement Keys

"O," "K," "L," "," 키는 원하는 방향으로 추진시킨다.

O
↑
K ← → L
↓
,

워프의 세팅 Set Warp

숫자키를 누르면 워프 속도가 자동으로 세팅된다. 가속에는 약간 시간이 걸린다.

우주선의 중앙배치 Center Ship

"." 키를 누르면 우주화면의 중앙에 우주선을 위치시킨다.

발사키 Firing Keys

"W"……가장 가까운 적 우주선을 향해 Photon 어뢰를 발사한다. 발사하면 연료가 4단위(4 fuel units)소모된다. 직접 명중하면 적은 10% 손상을 입는다. 손상이 100%가 되면 적은 폭발·분해된다.

"E"……가장 가까운 적 우주선을 향해 추적 미사일을 발사한다. 발사하면 연료가 2단위 소모된다. 직접 명중하면 적에게 60% 손상을 준다.

"X"……적우주선, 혹성, 위성중 하나를 선택하여 추적 미사일을 발사한다. X를 누른후 목표의 이름을 입력하고 RETURN해야 한다.

"Z"……최근의 X명령을 반복한다. 발사해서 명중했을 경우 다시 이름을 입력하는 불편을 없애준다.

"Q"……발사한 추적미사일들을 모두 미리 폭발시킨다.

화면 선택 Display Choices

"M"……태양계 지도를 보여준다. 태양계는 45섹터로 나누어져 있고 섹터 좌표는 화면 위와 왼쪽에 표시된다. 태양은 섹터 4.2에 있다.

"S"……우주 화면(Space Window)을 보여준다. 다가오는 적·혹성·위성들을 보여준다.

"P"……혹성의 정보를 보여준다. 여기에는 각 혹성·위성에 있는 연료의양·병력의 수가 표시된다. 적 전투기가 발진하려면 최소한 25명의 병력이 혹성·위성에 있어야 한다.

"H"……게임의 명령어들을 리스트시켜주는 보조화면을 보여준다.

"Y"……타이탄 제국 명예의 전당을 보여준다.

조종 명령 Pilot Commands

"I"……혹성·위성·적에 대한 정보를 얻는다. 정보를 원하는 목표의 이름을 타이프하고 RETURN한다. ESC키로 도중에 취소할 수 있다.

"G"……지정한 혹성·위성·적에게로 우주선이 가게한다. 가려는 곳의 이름을 타이프하고 RETURN한다. ESC키로 중지시킬 수 있다.

위의 두가지 명령은 다음과 같은 입력도 그대로 수행해 준다.

E……가장 가까운 적 우주선(Enemy ships)
M……가장 가까운 위성(Moon)
P……가장 가까운 혹성(Planet)
EM……가장 가까운 적 위성(Enemy moon)
EP……가장 가까운 적 혹성(Enemy Planet)
FM……가장 가까운 아군 위성(Friendly moon)
FP……가장 가까운 아군 혹성(Friendly Planet)

혹성과 위성이름은 약자도 쓸수 있다. 화성(Mars)은 'MA', 수성(Mercury)은 'ME' 금성(Venus)은 'V'로 쓸 수 있다. 적 우주선은 0에서 9까지를 이름으로 쓴다.

"U"……방어막(Shields)을 올리고 내린다. 이것은 적의 추적 미사일로부터 보호해준다. 적의 Photon 어뢰는 방어막도 뚫는다. 사용하면 연료의 소모가 심하므로 위험이 없을때는 내려두어야 한다.

"R"……레이다 탐지거리(Radar Range)를 세팅한다. 1~9의 숫자키를 누른다. 탐지거리가 6이하이어야 레이다 스크린에 적 우주선과 위성들이 표시된다.

"D"……날짜, 죽은 적의 수, 얻거나 잃은 혹성의 수가 표시된다.

"CTRL-P"……일시 정지. 다른 키를 누르면 다시 시작된다.

"CTRL-C"……현재 상태를 디스크에 세이브시키고 게임을 중지한다.

"ESC"……키보드·버퍼를 지운다. 키입력을 저장해두고 앞으로 취할 행동을 미리 지시해 둘수 있도록 키보드·버퍼를 사용하는데, ESC는 이 버퍼를 지운다.

가장 가까운 혹성·위성에 대한 행동 Actions Involing The Nearest Planet Or Moon 이 명령들은 방어막을 내리고 궤도속에 있을때만 가능하다.

"B"……아군 혹성에서 우주선으로 병력을 올려 태운다(Beam Up). 태울 숫자를 1~255까지 입력하고 RETURN한다. 내리고 타는 동안에는 이동·발사명령을 쓸수 없다. 중단시키려면 ESC를 누른다.

"T"……병력을 혹성에 내린다(Beam Down). 적의 혹성에 내리는 병력은 일인당 적 하나를 죽일수 있다. 적의 혹성이지만 병력이 없는 곳에 아군병력을 내려놓으면 혹성을 장악하게 되고 아군 혹성이 된다.

"F"……아군 혹성·위성에서 우주선에 연료를 넣는다. ESC로 중단할 수 있다.

태 양 계 Our Solar System

태양계는 태양 주위를 도는 9개의 혹성을 가지고 있다. 태양에서의 거리에 따라, 이 혹성들은 수성(Mercury)·금성(Venus)·지구(Earth)·화성(Mars)·목성(Jupiter)·토성(Saturn)·천왕성(Uranus)·해왕성(Neptune)·명왕성(Pluto)이다. 모든 혹성은 같은 방향으로 돌고 있다.

태양계의 중심인 태양은 은하계(Milky Way Galaxy)의 1,000억개 이상의 항성중 하나이다. 은하계는 반경이 약 10만 광년이다.(1광년은 빛이 1년 가는 거리로서 약 5조9천억 마일이다) 은하계 넘어에는 또다른 수십억개의 은하계가 있어서 엄청난 수의 별들이 있다. 약 45억년 전에 태양과 혹성들은 은하계 중심으로 부터 3만광년 떨어진 곳에 개스 물질의 덩어리로 뭉쳐 있다가 태양계가 되었다.

태양(Sun)은 지구보다 직경이 몇백배 큰 개스덩어리로 엄청난 온도와 내부 압력을 가지고 있다. 표면 온도는 6000℃가 넘고 내부 온도는 1600만도 정도로 추측된다. 이렇게 높은 온도·압력으로 태양은 융합 반응기의 구실을 하여 수소를 헬륨으로 바꾸면서 지구의 생명유지에 필요한 복사 에너지를 방출한다.

태양 표면 또는 광구(Photosphere)에는 강력한 자기를 가진 흑점(Sunspot)들이 있고 뜨거운 개스의 방사능 덩어리를 방출하는 태양 폭발(Solar Flare)이 있다. 이 폭발은 가끔 표면에서 10만 마일 이상 뻗기도 한다.

태양계의 혹성들은 두가지로 분류할 수 있다. 지구형 혹성(Terrestrial Planet)은 수성·금성·지구·화성·명왕성으로 껍질이 단단하고 흙과 바위로 되어 있다. 거대 혹성(Giant Planet)들은 목성·토성·천왕성·해왕성으로 크기가 크고 수소와 헬륨으로 이루어진 구성도 태양과 비슷하다.

수성·금성·명왕성을 제외하고는 모든 혹성은 1개 이상의 위성을 가진다. 지구는 위성이 1개이지만 목성이 가장 많은 13개이다. 이 위성들의 대부분은 수십억년전 태양계가 생성될때 혹성들과 마찬가지로 같은 개스물질들에 의해 만들어진 것으로 생각된다.

현재 남아있는 위성들은 소혹성으로 떠돌다가 현재의 혹성의 중력에 끌려든 것으로 믿어진다.

수성은 직경이 2900마일로 가장 작다. 태양과 불과 3600만 마일 거리에 있어서 대기가 거의 없고 표면은 온도 변화가 극심하다. 낮에는 표면온도가 350℃에 달했다가 밤에는 -220℃까지 떨어진다.

금성은 미의 여신의 이름을 가진, 태양에서 두번째로 가까운 혹성이다. 지구에 가장 가까운 때는 2600만 마일 거리로써 다른 어느 혹성보다 가까이 온다. 크기와 질량이 지구와 비슷하여 지구의 자매혹성이라 불린다. 지구와는 반대로 시계방향으로 자전하며 자전주기는 243일이다. 이산화탄소로 이루어진 두꺼운 대기는 표면보다 빠르게 회전하여 4일만에 자전한다. 낮은 대기층에 열이 차단되어 있어서 표면온도가 430℃로 매우 높다.

지구는 직경 7930마일이며 궤도는 태양에서 9300만 마일 거리에 있다. 위성인 달은 지구크기에 비하면 상당히 큰 편이다.(직경 2163마일). 달은 29.5일마다 지구를 한바퀴 돌며 평균거리는 238,866마일이다. 달의 구성물질은 지구와 비슷하나 대기가 없어서 자연침식이 되지 않아 달표면은 생성때부터 크게 변화하지 않았다. 달의 표면은 유성 충돌과 과거의 화산폭발로 많은 분화구가 있다. 해와 달의 중력은 지구의 바다에 조수 간만의 차이를 일으킨다.

해와 달이 일직선상에 있으면 중력이 가세되어 간만의 차이가 가장 큰 대조(Spring tide)를 일으키고, 수직으로 있으면 서로의 중력을 상쇄하여 간만의 차이가 가장 작은 소조(neap tide)가 된다. 화성은 붉은 혹성이라고도 불리는데 직경이 4220마일로 주로 이산화탄소로 이루어진 엷은 대기가 있다. 여러해동안 운하가 있는 것으로 믿어져 왔으나 최근 우주 탐사선 마리너가 찍은 사진에 의해 운하는 없는 것으로 판명되었다. 두개의 작고 모양이 이상한 위성 포보스(Phobos)와 데이모스(Deimos)가 있다. 이 위성들은 직경이 12마일에 불과해서, 작은 크기때문에 1877년에야 발견되었다.

화성과 목성사이에는 소혹성군(Asteroids)이라고 불리는 수천개의 작은 천체들이 있다. 가장큰 세레스(Ceres)의 직경이 480마일이다. 다른 세개의 소혹성 팔라스(Pallas)·베스타(Vesta)·하이지아(Hygiea)는 직경 200마일 정도이며 나머지는 훨씬 더 작다. 소혹성군은 대부분 작은 바위와 철의 파편으로 구성되어 있다. 목성은 직경 88,700마일로 가장 크며 다른 혹성을 모두 합친것보다 2배이상되는 질량을 가지고 있다. 토성·천왕성·해왕성과 마찬가지로 주로 얼어붙은 수소·헬륨으로 구성되어 있다. 목성은 자전주기가 가장 빨라서 하루가 9시간 50분이다. 표면의 가장 뚜렷한 특징은 대적점(Great Red Spot)이다. 이것은 길이 30,000마일 직경 7,000마일 되는 대기의 소용돌이이다. 13개의 위성이 있는데 가장 큰 네개, 즉 이오(Io)·유로파(Europa)·가니메드(Ganymede)·칼리스토(Callisto)는 1610년 갈릴레오에 의해 발견되었기 때문에 갈릴레오 위성이라 불린다. 토성은 직경 75,000마일로 태양계에서 두번째로 큰 혹성이다. 다른 거대 혹성처럼 회전속도가 빨라서 1회전에 10시간 14분이 걸린다. 가장 큰 특징은 주위를 둘러싸고 있는 고리이다. 이 고리들은 작은 입자들로 구성되어 빠른 속도로 회전한다. 고리의 직경은 165,000마일이지만 두께는 10마일 이하이다. 10개의 위성이 있는데 가장 큰 것이 타이탄이다. 어느 정도의 대기를 가진 태양계 유일의 위성인 타이탄은 상당히 독특하다. 가장 작고 가장 멀리있는 포비(Phoebe)는 평균거리가 800만 마일 떨어져 있다.

다른 거대혹성인 천왕성·해왕성은 직경이 각각 32,000마일, 30,000마일로 비슷하다. 천왕성은 태양에서 18억 마일, 해왕성은 그것보다 10억 마일 더 멀리에 있다. 천왕성은 다섯개의 위성 미란다(Miranda)·아리엘(Ariel)·움브리엘(Umbriel)·티타니아(Titania)·오베론(Oberon)을 가지고 있다. 가장큰 티타니아는 직경이 700마일 이하이다. 해왕성은 직경 200마일 이하인 네레이드(Nereid)·직경이 약 2,300마일인 트리톤(Triton)의 두개의 위성이 있다.

명왕성은 가장 멀리 있어서 1930년에야 발견되었다. 궤도는 태양에서 평균거리 37억 마일에 있다. 지구에 비해 1/1000이하의 태양 복사 에너지를 받는다. 태양 복사는 초속 186,000마일로 전달되어 지구에는 7.5분이 걸리지만 명왕성에 도달하는데에는 5.5시간이 걸린다. 일부의 우주과학자들은 명왕성은 해왕성의 위성이었다가 태양 중력에 의해 궤도를 이탈한 것으로 믿고 있다.

태양계의 혹성들

	직경(마일)	태양에서의거리 (백만마일)	자전주기 (일)	공전주기 (년)
수 성 (Mercur)	2,900	36	59	0.24
금 성 (Venus)	7,700	67	243	0.61
지 구 (Earth)	7,930	93	1	1
화 성 (Mars)	4,200	142	1.03	2.6
목 성 (Jupiter)	88,700	483	0.41	12
토 성 (Saturn)	75,100	886	0.43	29.5
천왕성 (Uranus)	32,000	1,780	0.45	84
해왕성 (Neptune)	30,000	2,790	0.65	165
명왕성 (Pluto)	3,700	3,670	0.26	248

ULTIMA IV (울티마 Ⅳ)

Quest of the Avatar

(아바타를 찾아서)

BOOK OF THE HISTORY OF BRITANNIA

제1장 역 사

Britannia의 암흑시대란 악명높은 3악당(Triad of Evil)이 대지를 휩쓸며 영혼의 순결성에 도전하였던 기나긴 기간을 말한다.

제1의 암흑시대는 Ultima Ⅰ에 기록된 것처럼 악한 마법사 Mondain과 그의 부하들이 몰락하면서 끝이 났다. 각지의 영주들은 파벌싸움으로 분열되어 흩어져 있었고 힘도 약하였다. 악당 Mondain이 그의 동굴로 쫓겨가서 죽은 것은 오로지 어느 방랑 모험가의 용감한 싸움의 덕이었다.

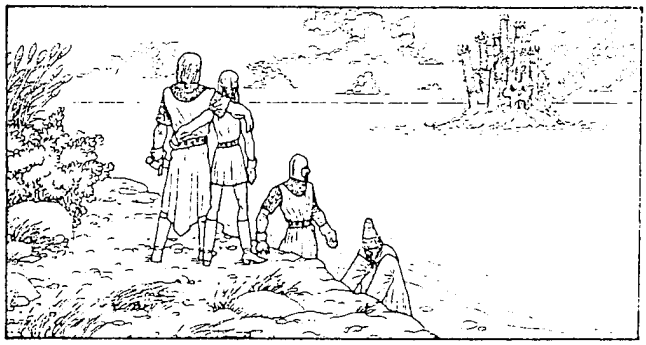
Mondain의 몰락이후 몇년간 평화가 계속되었다. 오랫동안 Mondain의 지배아래 신음하였던 세상사람들은 그가 정말로 패배한 것인지 믿지 않았다. 실제로 그의 가르침은 사라지지 않았다. Mondain의 제작 Minax가 세력을 일으켜서 막 태동하기 시작하는 도시국가들에 도전하였다. 새로운 공포가 시작되었다.

Minax의 성숙된 힘은 그녀의 악한 스승보다 훨씬 더 강하였다. 이런 힘을 이용하여 별 하나를 멸망시킬만큼 큰 비를 내리게 할 수도 있었으며 모든 것을 혼란시키고 오염시켰다. 그녀는 시간에 까지 마수를 뻗쳐서 그녀에 대항하는 사람들을 함정에 빠뜨렸다. 마침내 전설의 영웅이 나타나서 Minax와 싸워 그녀의 성을 불태우고 그녀를 쓰러뜨렸다. 이것으로 제2의 암흑시대가 끝났다. 이것이 Ultima Ⅱ의 이야기였다.

어렵게 얻은 평화가 20년간 계속되고 나라는 번창하였다. 그러나 불길한 징조들이 나타나기 시작하면서 이상한 불타는 섬들이 나타났다. 제3의 암흑시대에 대한 이야기는 방랑시인 Iolo가 Ultima Ⅲ에서 말해주었다. 이때 Sosaria의 초기제왕이었던 Lord British는 시간과 공간을 가로질러서 백성의 영웅들을 모아들였다. 그들에게는 Exodus의 파괴임무가 주어졌다. 그들은 미지의 Exodus를 찾아서 오랫동안 영혼까지 마르게하는 깊은 지하동굴들을 탐색하며 노력을 계속하였다. 지금도 그때의 참가자들은 여행의 흔적을 가지고 있다. 그들은 신비의 Time Lord의 도움으로 Great Earth Serpent산맥을 무사히 넘어서 Exodus의 요새인 섬에 도착하였다. 요새의 견고한 벽이 그들의 앞에 솟아 있었으며, 방랑시인은 그들이 숙명의 적에게 도달하기까지의 싸움은 굉장한 것이었다고 전한다. 그들중 누구도 최후의 대결에 대해서는 말하지 않으며 단지 악을 물리쳤다고만 말한다. 그래서 3악당의 세번째가 몰락함으로써 Britannia의 암흑시대도 끝났다.

Sosaria의 잔해로 부터, Lord British는 대륙전부와 많은 섬들을 그의 통치하에 통일시킬 수 있었다. 이 새로운 Britannia 제국은 백성들에게 그렇게 원하던 평화와 번영을 가져다 주었다. 고대의 악의 무리들 중에서 많은 수가 죽었고, 여행자들에게 유일한 위험으로 남아있는 것은 가끔 나타나는 뜨내기 강도떼들로 Orc들이나 산에사는 거인들이었다. 대부분의 지역은 지도가 작성되었지만 알려지지

않은 지역도 남아있다. 3악당의 몰락과 함께 Lord British는 백성들의 생활을 향상시키기 위하여 헌신함으로써 유명해졌다. 이런 노력을 보좌하기 위하여 영토의 변방에 3개의 강력한 기구가 설치되었다. 첫째는 거대한 관측소가 있는 Lycaeum이다. 두번째는 현인들이 고대의 가르침을 탐구하는곳으로 오크나무 숲이 있는 Empath Abbey이다. 세번째 기구는 Silver Serpent의 기사단(Knight's Order)이 있는 거대한 성이다. Lord British의 기사중에서 뛰어난 자만이 기사단에 들어갈수 있으며, 여기에서는 최고의 이상과 뛰어난 용기를 추구하였다. 영토의 나머지 부분은 각각의 정치적 차이에 따라 8개의 주요도시로 나누어졌다. 도시들 사이의 시골 여기저기에 수많은 딸린 마을들이 산재하였다. Lord British의 영토는 이렇게 이루어져 있었다.



제2장 지 리

Exodus의 마지막 파멸은 세상을 뒤흔들었다. 산이 솟아나고 땅덩어리가 꺼졌다. 지상의 대부분은 한데로 엉켜서 합쳐졌다. 이것이 지금 Britannia로 불리어지며 Lord British가 통치하는 본토대륙이다. 몇개의 가까운 섬들은 그에게 충성을 바치고 있으나, 이 섬들 너머에는 확인되지 않은 장애물들과 악당들이 숨어 있다고 전해진다.

Lord British의 훌륭한 성은 대륙의 중심부에 Britanny Bay를 내려다 보는 곳에 있다. 이 큰 건축물은 새시대의 가장 위대한 건축물이다. 충성스러운 백성들은 성 근처에 올때면 영주에게 경의를 표하고 충성심을 새로이 한다. 그 옆에는 Britannia의 예술중심지인 도시 Britain이 있어서 방랑시인들이 전설과 사랑의 이야기를 노래한다.

Lord British의 성 북쪽에는 Serpent's Spine이라는 큰 산맥이 있다. 이 산맥의 꼭대기는 전 Britannia에서 가장 높다. 여름 몇달동안에는 외딴곳의 작은 고개길을 이용할 수 있어서 이를 아는 여행자들은 많은 시간을 절약할 수 있다. 이 산맥에 살고있는 외눈의 Cyclop과 사납고 머리가 두개인 Ettin을 조심해야 한다.

산의 북서쪽에는 Deep Forest라고 하는 거대한 숲이 있다. 많은 여행자들이 이 높고 큰 숲속에서 길을 잃었다. 당신이 길을 잃고 방황하게 되더라도 절망하지 말라. 왜냐하면 숲속에는 신비스런 Druid들의 본 고장인 아름다운 도시 Yew가 있기 때문이다. Yew의 대법원에서는 Britannia의 모든 주요 사건들을 심판하며, 여기서 내려지는 판결이 현명하다는 것이 널리 명성을 얻고 있다.

그 옆에는 Britannia의 정신적 중심지로 유명한 Empath Abbey가 있다. 이곳의 신성한 성벽안에서 현인들이 과거의 대가들이 남긴 저서들을 연구하고 우주를 지배하는 대원칙에 대한 명상을 하고 있다. 정확히 Mantra에 집중하여 좋은 명상을 하면 인내심과 집중력이 강한 사람은 때때로 귀중한 통찰력을 가지게 된다. 이것은 해볼만한 경험이다.

Deep Forest의 동쪽에는 훌륭한 만들로 유명한 Britannia의 High Steppes가 있다. 이곳에서 여행자들이 당면할 수 있는 어려움이라고는 Rogue 도둑떼와 사악한 Wizard뿐이다. High Steppes와 인접하여 미지의 위험이 있다고 전해지는 내륙호수가

있다.

High Steppes 건너편에는 Bloody Plains 라는 유명한 전쟁터가 있는데, 최후의 악당들이 이곳에서 격퇴되었다. 또한 여러명의 우리 용사들도 여기에서 선을 위해 싸우다 쓰러졌다. 이곳을 지날때는 주의해야 한다. 달이 어떤 모양이 되면 망령들이 나타나서 다시 싸움을 한다고 전해진다.

이곳의 북쪽에는 Lost Hope Bay가 있고, 강한 Minoc 도시가 그 해안에 자리잡고 있다. Minoc 는 전국 제일의 기술자들의 본고장이다. 이곳의 Tinker들의 솜씨는 널리 알려져 있다. 또한 지친 여행자들은 좋은 휴식처인 Wayfarer's Inn에서 쉴수 있다. Britannia의 북동쪽 끝은 아주 거칠다. 경솔한 여행자들을 해치는 유독기체가 있는 많은 늪지대들은 거대한 곤충떼들과 모든 종류의 사나운 짐승들의 본거지이다.

Lord British의 성 남쪽에는 큰 평원, 산, 깊은 숲이 있다. 대륙의 남쪽 끝에는 Lord British의 최고의 Paladin들이 모여드는 Trinsic이라는 훌륭한 도시가 있다. 도시의 술집 Tap은 근처제일의 양조장이며, 바텐더는 떠도는 이야기를 아주 많이 알고 있다. 그에게 팁을 후하게 주는 것을 잊지 말라!

Britannia 남쪽 끝의 돌출부에는 Cape of Heroes가 있다. 조금 서쪽에는 Valarian Isles가 있다. 성벽에 쌓인 도시 Jhelom은 훌륭한 투사들을 Lord British에게 보내주어 왔으며, 여기에는 전국에서 제일 크고 서비스가 훌륭한 여관도 있다.

Silver Serpent 기사단의 본부는 Cape of Heroes 남쪽의 섬에 있다. 이 나무가 많은 요새는 Lord British가 기사단원들에게 그들의 뛰어난 업적을 인정하여 준 것이다. Serpent Castle을 방문하면 진정한 기사도의 정신을 느낄수 있을것이다.

Britannia 서쪽해안 건너편에는 용감한 Ranger들의 본고장인 섬이 있다. Skara Brae는 아름답고 큰 도시이다. 심한 병이나 상처로 고통받는 사람들을 위하여 신비스런 Healer들이 성안에 살고 있다. Healer는 가난한 사람들도 그들이 낼수 있는 정도의 돈만 받고도 도와준다.

Britannia의 북동쪽에는 Lycaeum이 있는것으로 유명한 Verity Isle이 있다. 이 지식의 중심지는 Britannia 최고의 지성들을 가다듬는 중심이다. Lycaeum의 관측소는 하늘의 움직임에 대해 귀중한 지식들과 영토내에서 일어나는 일들을 Lord British가 잘 알수 있도록 해준다. Verity의 남쪽끝에는 전설적인 도시 Moonglow가 있다. Moonglow 의 Mage는 끊임없이 솜씨를 가다듬고 있으며, 마술에 대해 좀더 많은 지식을 쉼없이 추구한다. 그리고 Moonglow에서는 신비한 시약들 중에서 제일 좋은 것들을 구할 수 있다. 이 약초들은 마술을 준비하고 주문을 던지는데 도움을 준다.

이것이 Britannia의 영토중 알려진 부분이다. 여러개의 작은 마을들이 곳곳에 흩어져 있으나 모두다 지도에 있지는 않다. 여러가지의 중요성을 가진 다른 섬들이 해안선에 붙어 있다. 그중 대부분은 사람이 살지 않는 황폐한 곳이다. 여행자가 주의해야 할 섬은 Fens of the Dead라는 곳이다. 여기에는 형체가 없는 Wisp, Ghost, 죽은지 오래된 Lich, 잔인한 Zorn들이 있다고 한다.

현재의 지도는 결코 완전한 것이 아니다. 아직 탐험되지 않은 다른 섬들이 있으며 여기에는 수많은 괴물과 악당들이 살고 있다고 한다. 화염을 내뿜는 Dragon, 머리가 여러개인 Hydra, 뿔을 가진 Devil, 불을 뿜는 Lava Lizard들과 아주 무서운 Balron 들이 먼 해안가를 배회하고 있다고 전해진다. 문명세계를 넘어선 어딘가에 전설의 도시 Magincia의 폐허가 있다는 소문도 있다. 이곳은 그곳에 살던 사람들의 오만함때문에 신들이 멸망시켜 버렸다. 훌륭한

대리석 궁전들과 정원들은 모두 파괴되었다. 그리고 교만하고 부유했던 그곳 사람들은 방랑의 무리가 되었다. 아무도 이 전설을 확인해 보지는 않았으므로, 이것은 마음약한 사람들을 겁주고, 자신을 과다하게 자랑하는 사람들에게 겸손함을 가지게 하려고 만들어진 이야기일수도 있다.

대륙의 해안선을 따라 하는 바다여행은 상당히 안전하지만, 최근에는 대담한 해적떼들이 Britannia를 습격하여 시민들을 공포에 빠지게 하고 있다. 조심해야 한다. 해적들은 포로는 잡지않는다! 먼 바다에는 많은 신화속의 괴물들이 배회한다. 경솔한 항해자는 거대한 Squid, Nixie, 유독한 Serpent, 신비한 Seahorse들과 마주치기가 쉽다. 무엇보다도 바다여행에서 위험한 것은 언제 나타날지 모르는 소용돌이와 분출구이다.

다음에 Britannia의 역사책이 나올때는 여행자들이 미지의 지역들에 대한 더 많은 지식을 가져와서 완전한 지도가 작성될수 있기를 바란다. 마지막으로 여행자가 주의할것은 많은 지하동굴(Duugeon)들과 어두운 지하통로들이다.

제3장 동 료

Lord British의 통치하에서, 8개의 도시들은 각각 8개의 주요 직업중 하나에 대한 발전 중심지로 커왔다. 이렇게 하여 다양한 시민들 사이에 별다른 마찰없이 질서있는 사회로 발전하였다. 아무도 태어난 도시에 구애받지 않으며, 여러 직업의 사람들이 끊임없이 다른 도시들을 방문하고 있다.

8개의 주요 직업(Profession)은 다음과 같다.:

MAGE(마술사). Britannia의 Mage들은 Lycaeum 근처에 있는 Moonglow에 모여 있으며, 그들은 도서관에 있는 고대의 신비한 저서들을 연구한다. 그들 직업상의 제약때문에 Mage는 Cloth 갑옷만 입을수 있고, Staff·Dagger·Sling만 가질수 있다. 확인되지 않은 소문에 의하면 최고의 고수들은 비밀의 마법 무기들을 사용할줄 안다고 한다. 물론 Mage의 주무기는 마법이다. Mage가 점점 발전함에 따라 더 강력한 주문을 사용할 수 있다. 가장 강력한 주문들 중에는 지축을 흔들고 죽은 사람을 일으키는 것도 있다.

Mage

Bard

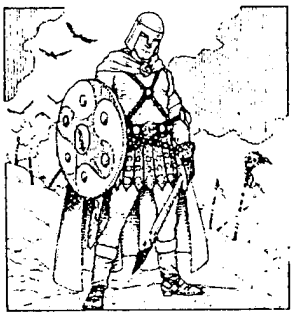
BARD(방랑시인). Britain의 Bard들은 멋진 노래와 영웅들의 이야기로 사람들을 즐겁게 해준다. Bard는 용감한 일들을 전하기만 하는것이 아니라 직접 행동하는 것도 그에 못지 않다. Bard의 주무기는 Sling이지만 가끔 Crossbow를 쓸수도 있다. 갑옷은 Leather만 입을 수 있다. 왜냐하면 그들의 민감한 귀에는 금속이 너무 거칠고 시끄럽기 때문이다.

Bard는 마법도 할 수 있으며, 긴 여행에서 좋은 친구도 되어 줄수 있을 것이다.

FIGHTER(전사). 강한 Fighter는 Jhelom 도시 출신이다. 그들은 모든 종류의 무기와 갑옷을 사용할 수 있도록 훈련하는데에 일생을 보내며, 가장 즐겨 쓰는것은 뛰어난 검술가가 사용하면 무서운 무기가 되는 Britannia의 양날을 가진 Sword이다.

Fighter는 마법능력이 거의 없거나 아주 없는데, 이것은 무기의 효용성을 믿으며, 마법단련이 진정한

투사로서의 의지와 집중력을 약화시킬까 두려워하기 때문이다. 그들은 말을 특별히 좋아하며, 따라서 지도에 표시되지 않은 지역을 여행할때 가장 쓸모있는 동료이다.


Fighter

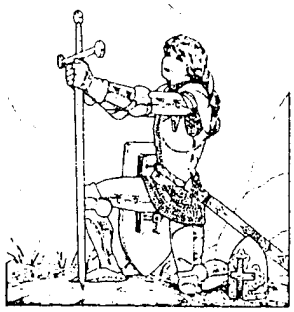
Druids

DRUID(승려). Druid는 강한 투사이며 특히 그들의 신성한 숲을 방어할때는 더욱 용감하다. 그들은 신성한 나무들과 숲속 깊숙히에 있는 그들의 도시 Yew를 지키고 있다. Druid는 또한 마법을 아주 잘 사용하며 약초에 관한 지식은 최고이다. 그들은 여러가지 Bow를 가지고도 싸우지만 즐겨 쓰는것은 Mace이다. Druid의 신념은 어떤 금속도 몸에 걸치지 못하게 하므로 가능한 갑옷은 Leather이다. 숲속의 길에 대한 지식때문에 Druid는 동료로써 매우 뛰어나다.

TINKER(기술자). Minoc의 Tinker는 뛰어난 기술자이면서 강한 투사이기도 하다. 그들은 일반적으로 손으로 만든 물건만이 진짜 가치있는 것이라고 믿고, 마법에 의심을 가지고 있어 마법을 거의 쓰지 않는다. Tinker는 모든 무기를 쓸수 있지만 양날을 가진 Axe를 주로 쓴다. Tinker는 마법이 아닌 모든 갑옷을 사용한다. Tinker와 함께 여행하는 사람들은 어떤 금속이나 나무제품이든 그 수리걱정은 할 필요가 전혀 없을 것이다.

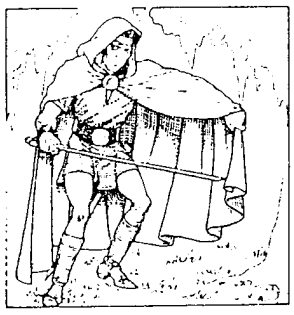
PALAIN(무사). 이 뛰어난 투사들은 Britannia 남부의 도시 Trinsic에 살고 있다. 그들은 모든 싸움과 무기의 사용에 전문가들이며, 마법의 Chain 갑옷을 사용할 수 있는 드문 직업중의 하나이다. 그들은 선에 대한 깊은 믿음으로 마법의 힘을 얻으며, 확실한 마음으로 마법을 쓴다. Paladin은 아주 무서운 상대이며, 크게 유용한 동료이다.

Tinker


Paladin

RANGER(유격대원). 본토의 서쪽해안 너머에는 Ranger들의 근거지섬이 있다. Skara Brae에 있는 그들의 은신처로 부터 멀리까지 나와서 그들은 전국의 국민생활 향상에 노력하고 있다. Ranger는 숲에 대한 지식에 정통하며 모든 무기를 사용하여 용감하게 싸운다. 갑옷은 단지 Leather만 사용한다. 또한 마법을 능숙하게 사용하며, 아무리 거친 지형에서도 실수가 없는 추적자이다.

SHEPHERD(양치기). Shepherd는 어떤 종류의 싸움과 마법을 잘하는지 확실하지 않다. 그러나 그들의 인간성과 각지의 길을 잘 알고 있는것 때문에 아주 쓸모있는 여행동료이다.


Ranger

Shepherd

Britannia의 여행자는 혼자 여행할 필요는 없다. 각 마을에서 모든 주민들과 대화할 수 있다.(사실은 꼭 해야만 한다). 당신과 비슷한 인생관을 가진 사

람이 마을에 있으면, 주민들중 한명에게 당신의 대원으로 참가해 줄 것을 부탁할 수 있다. 당신의 요청을 받아들이면 그는 당신과 함께 여행하며, 당신을 돕고, 당신과 함께 싸우게 된다. 그는(또는 그녀는) 당신이 그들의 믿음에 정직하게 대할 동안은 당신에 충실할 것이다. 언제든지 당신이 바른 길을 벗어나는 행동이나 일을 하면 동료들은 당신을 당신자신의 운명에 맡겨두고 떠나버릴 것이다. 이들은 하인이나 고용인이 아니라 자유스러운 동행자들 이라는 것을 잊어서는 안된다. 리더로서의 당신을 믿기 때문에, 대원들이 가진 모든 금과 물자는 모두를 위해서 당신이 관리한다. 이러한 신뢰를 현명하게 이용하라!

제 4 장 거 래

Britannia에는 부유한 상인계급이 있다. 각각의 도시와 마을에는 지방의 특수한 상품과 일을 취급하는 상점들이 있다. 숙달된 여행자는 여러가지 훌륭하고 유용한 물건들을 거래하고, 다양한 종류의 먹고 잠자는 장소를 찾을수 있을 것이다.

Britannia의 화폐제도는 Lord British의 포고령에 기초한다. 금위에 은으로 된 뱀 모양을 만들어 넣은 금화 동전이 있다. 그 공정이 매우 어려워서 성공적으로 위조하거나 액수를 변조시킨 예는 없다. 이 동전은 국가 안정의 근본이며 모든 상인들이 이것을 받는다. 가끔 나타나는 상자속에서나 습기찬 지하동굴의 바닥에서도 이 동전이 발견된다. 많은 상자들이 도둑을 막기위해 무서운 함정이 장치되어 있으므로 주의해야 한다.

많이 볼수 있는 상점들과 그 상품들은 다음과 같다.:

WEAPONS SHOP(무기 상점). 여기에서는 대장간에서 만들수 있는 가장 좋은 무기들을 구입할 수 있다. 그 지방 기술자의 솜씨에 따라서 다음과 같은 종류의 무기들 중에서 일부나 전부가 상점에 있다.

Staff(지팡이) Dagger(단검) Sling(새총)
Mace(철퇴) Axe(도끼) Sword(칼) Bow(활)
Crossbow(석궁) Flaming oil(기름)
Halberd(창)

무기상점에서는 사용한 무기도 자유롭게 바꿀수 있으나, 싸움에서 상처가 많이 난 무기는 많은 값을 받을수가 없다.

ARMOURY(병기고). Britannia의 병기고에서는 좋은 갑옷들을 살수 있다. 이것을 사용하면 강도들이 당신의 옆구리를 찌르는 것을 방어할 수가 있다. 각 지방의 병기고에는 다음과 같은 것이 있다.

Cloth(천) Leather(가죽)
Chain(사슬) Plate(철판)

병기고도 마찬가지로 사용한 갑옷을 교환할 수 있으나, 언제나 가능한 것은 아니다. 더 좋은 갑옷을 찾을때 쯤이면 가지고 있는 갑옷은 거의 못쓰게 되어 버려서 고철정도의 값어치밖에 없을 때도 있기 때문이다.

PUB(술집). Lord British의 백성들은 그들의 술집들을 자랑스럽게 생각하며 어디에서도 친절한 환대를 받는다. 여행자들에게 좋은 술과 음식들을 제공해 준다. 대개 바텐더들은 바른 질문과 적절한 값만 주면 무슨 이야기든지 해주는데 귀한 소식도 들을 수 있다. Britannia에서는 사람들 앞에서 취하도록 마시는 것이 금지되어 있으므로 현명하게 조절해야 한다.

GROCERY(식료품점). 탐험의 책임자(당신)가 충분한 음식을 사두는 것을 잊어버렸을 경우 당신과 동료들이 굶어죽을 지경이 될수 있는데, 마을에서 멀리 떨어진 곳에서 이런 일이 생기면 절망적이다. 기회 있을때마다 충분한 물품을 준비해 두도록 해야 한다. 그러면 동료들은 당신의 깊은 생각에 경의를

표할 것이다.

THE HEALER(치료사). 어떤 도시에는 심한 상처를 치료받을 수 있는 매우 귀중한 치료소들이 있다. 거친 지역에서 살아 남으려면 대원들의 건강이 필수적이므로 동료들도 치료해야 한다. 여러곳의 동식물에 의해 독이 중독되었을 때에는 Healer만이 치료해 줄수 있다.

INN(여관). Britannia의 수많은 여관들은 여행자들이 편히 잠잘수 있게 해 줌으로써 각자의 능력을 보충·재생할 수 있다. 여관들은 Britannia전체에 걸쳐서 다양한 특징을 가지고 있고, 가격도 각각 다르다.

HERB SHOP(약초 상점). 마법을 하는 사람은 이 희귀한 상점을 찾아서 멀리까지 여행하게 된다. 여기에는 주문을 던질때 필요한 재료들—마법을 쓰는 사람들은 Reagent (시약)이라고 한다—이 있다. 어떤 약초들은 매우 귀하기 때문에 모두다 언제든지 팔고 있지는 않다. 이 재료들을 섞어둔 것이 없으면 주문을 제대로 던질수 없다. 마법의 시약은 다음과 같다.:

Sulphurous Ash(유황 재) Ginseng(인삼)
Garlic(마늘) Spider Silk(거미줄)
Blood Moss(피이끼) Black Pearl(흑진주)
Nightshade(독버섯) Mandrake Root(만다라화 뿌리)

약초는 정확한 비율로 혼합하도록 주의해야 하며, 귀중한 것이므로 낭비하지 말아야 한다.

GUILD SHOP(조합상점). 도둑들의 조합(Thieves' Guild)은 이미 Britannia에서 완전 추방되었으나, 바다 어딘가의 지도에 없는 섬에 남아 있다는 소문이 전해진다. 조합은 아마도 대담한 해적들을 통하여 본토와 접촉을 유지하고 있는것 같다. 조합이 내놓는 물건들은 아주 비싸지만, 귀중한 경험을 찾아서 방랑하고 있는 여행자에게는 매우 귀중한 것들이다. 이상이 Britannia의 주요 상점들이다. 알아둘 만한 가치가 있는 다른 몇가지 장소들이 있다.

SHRINES(사당). 여기에서는 믿음이 깊은 사람들이 자신의 인생에 대해 명상을 하고 있다. 각 사당은 각각 다른 Mantra(찬미가 : chant)를 부르면서 명상을 한다. 일관성과 집중력이 명상의 열쇠이다. 주의집중을 통해서만 빛을 볼수 있을 것이다.

THE SEER HAWKWIND(예언자). Lord British의 성에는 왕실의 예언자인 Hawkwind가 살고 있다. 많은 사람들이 바른 인생행로를 가기 바라지만 그 길을 찾은 사람은 거의 없다. 당신이 그 길을 찾으려면 예언자의 조언을 들어야 할 것이다. 그는 당신의 심중을 들여다보고 당신의 앞길과 실패를 읽어준다. 그의 충고에 귀를 기울이면 방황하는 당신의 발길을 바른 길로 되돌려 놓을 수 있을 것이다.

제5장 이 동

수백년 동안 대부분의 여행은 걸어서 이루어졌다. 이것은 구경하기에는 좋으나 거대한 대륙의 이쪽 끝에서 저쪽 끝까지 여행하려면 엄청나게 늦을 것이다. 위험이 있기는 하지만 Britannia를 좀더 쉽게 여행할 수 있는 방법이 있다. Lord British의 배려하에 Moon Gate(달의 통로)들의 특성을 연구함으로써 Gate의 신비한 작용에 대해 좀더 이해할 수 있게 되었다. 사람들은 미래에는 이 Gate들이 장거리 여행의 보통수단이 될것으로 예측하고 있다. Gate의 도착지점은 두개의 달 Trammel과 Felucca의모양에 따라 정해지는 것이 확실하다. Gate가 나타나고 사라지는 것은 분명히 서로 연관되어 있다. Gate의 위치는 달의 모양에 따라 대부분의 전국 지도에 표시되어 있다. 작동하고 있는 Gate는 달 Tra-

mmel의 모양에 따라 나타난다. 일단 Gate에 들어가면 당신의 도착지점은 달 Felucca의 모양에 따라 정해진다.

Britannia는 6가지의 지형이 있으며 그 특징은 다음과 같다.:

GRASS(초원). Britannia의 푸른 초원지대는 여행하기에 가장 편안하며 가축들을 살찌게 해준다. 아무런 장애없이 통과할 수 있다.

BRUSH(덤불). 낮은 덤불과 수풀은 전진을 방해하여 정상 속도의 3/4 정도로만 움직일수 있다. 약간 더 큰 덤불 아래에서는 불 피우기에 좋은 불쏘시개를 발견할 수 있을 것이다.

FOREST(숲). 우거진 숲에서는 전진이 늦어져서 속도가 절반으로 떨어진다. Oak(참나무)는 이곳을 지배하는 Druid들이 특히 아끼며, Ash(물푸레 나무)와 Beech(너도 밤나무)도 함께 잘 자라고 있다. 수풀 지역에서는 시야에도 상당한 장애가 있다.

HILLS(언덕). 양을 치는 사람들이 아주 좋아하는 언덕지대는 당신의 속도를 크게 떨어뜨릴 것이다. 발이 튼튼한 신양을 제외하고는 누구든지 지렁이가 기어가는 속도정도로 밖에 움직이지 못한다.

MARSH(늪지). 늪지대들은 아주 위험하므로 어떻게 해서든지 피해야 한다. 발밑이 진흙에 빠져서 전진 속도가 정상의 절반이 되며, 대원들에게 큰 장해를 줄수 있는 독 개스를 내 뿜는 늪지도 있다.

MOUNTAINS(산). 등산은 Britannia에서는 잘 알려지지 않은 기술로, 산은 통상적인 여행자들에게는 장벽이다. 또한 산 넘어로는 시야도 크게 제한을 받는다.

말을 구할 수 있으면 속도가 크게 빨라진다. Lycaeum의 현인들이 Lord British를 위하여 하늘에 뜨는 것을 발명했다고 하는데, 이것이 몇달전에 도난당하여 행방을 모르고 있다.

여행하는 동안 대원들의 Hit Point(공격력)는 예상치 못한 싸움으로 줄어들수도 있어서, 가끔 밤에 캠프를 치고 자야 할때도 있다. 당신의 휴식이 배회하는 괴물들에게 방해받지만 않으면 대원들은 크게 회복된다. 바다에서는 배를 잘 조종해야 살아 남을 수 있다. 배들은 강력한 대포를 가지고 있지만 오직 뱃전 방향으로만 발사할 수 있다. 항해법을 배우려면 물길과 바람을 알아야 한다.

바다는 3가지 형태의 물결로 이루어진다. 큰 파도는 깊은 바다를 표시하고, 작은 파도는 얕은 바다를 표시하며, 잔 물결은 여울이 있어서 배가 지나갈 수 없을 정도로 얕은 곳을 나타낸다. 물결의 크기가 변하면 육지에 가까워진다는 표시임을 기억해야 한다. 이것이 항해에 도움이 될 것이다.

Britannia의 바람은 일정한 방향으로 오래 지속되므로, 상당한 시간이 지나서 풍향이 바뀐다. 이때문에 배의 선장은 의도대로 항해할 수가 있다. 배가 바람을 마주보고 있으면(동풍때에 동쪽을 항해하는 것 처럼) 항해속도는 가장 느려서 1/4속도가 된다. 배가 바람을 타고 가면 (예를 들어 뒤에서 동풍이 불때 서쪽으로 항해) 속도는 3/4이 된다. 배가 바람을 가로질러서 가면 (예를 들면 동풍이 불때 북쪽이나 남쪽으로 항해) 최대속도가 된다. 해적이나 괴물들이 가까이 와서 당신 배에 올라타기 전에 뱃전의 대포가 그들이 있는곳을 향하도록 배를 조종해야한다. 배에도 방어벽이 있으나 이것이 0이 되면 배는 침몰하고 대원들은 전멸한다. 해적선을 뺏어서 많이 깨어진 당신 배를 대신해서 쓸수도 있다. 항해술이 숙달될때까지 해안 가까이에서 연습하는 것이 좋다. 배의 대포는 육지의 괴물들에게도 쓸수 있다. 육지 괴물들중의 일부는 날을수가 있어서 바다위로 추격해올수 있으므로 주의해야 한다.

제 6 장 무기와 갑옷

무기(WEAPONS) :

HANDS(손). 모든 무기를 잃으면 이것만이 남는다. 약한 괴물들은 맨손으로도 죽일수 있지만, 승산은 별로 없다.

STAFF(지팡이). 마법을 쓸수 있도록 단단한 나무를 깎아서 만든 6 피트 길이의 지팡이는 Britain의 무기 상점에서 파는데, 보기보다 강하다. 이것은 Mage가 가장 좋아하는 무기이다.

DAGGER(단검). Britannia의 표준형 단검은 강철로 정교하게 만든 10인치 길이다. 전통적인 바구니모양의 칼자루는 사용하기 좋게 되어있다. 초보자에게 가장 좋은 무기이다.

SLING(새총). 보통의 새총은 24 인치길이의 천을 반으로 접어서 가죽받침을 붙여서 만든다. 탄환—작은 돌맹이—은 쉽게 얻을수 있으므로 장거리 공격 무기로는 가장 값싼 것이다. 행운을 시험해보는 여행자들에게 가장 적당하다.

MACE(철퇴). Britannia의 철퇴는 1.5인치 두께의 참나무 가지 위에 혹 같은 것들이 박혀있는 무쇠 덩어리가 달려있다. 이 무기에 맞으면 적의 머리도 산산조각낼수 있다고 한다. Druid가 가장 즐겨 쓴다.

AXE(도끼). 양날을 가진 2 피트 짜리 전투용 도끼를 사용하면 어떤 싸움이라도 해볼만 하다. 도끼는 나무와 금속을 잘 다루는 Tinker들이 가장 잘 사용한다.

SWORD(칼). 진짜 전사의 무기이다. 4 피트짜리의 푸르고 무서운 강철무기는 적의 간담을 서늘하게 한다. 칼은 Fighter가 가장 즐겨 사용한다.

BOW(활). 가장 쓸모있는 장거리용 무기이다. 당신에게 적이 가까이 오기 전에 적을 공격할 수 있다. Britannia의 활은 가장 좋은 주목 나무로 만든다. 큰 활은 손으로 다듬어서 끝에는 뿔로 만든 받침이 붙어 있다. 갑옷이 약한 사람에게 가장 좋은 무기이다.

CROSSBOW(석궁). 이것은 최고의 장거리용 무기이다. 석궁에 명중되면 날뛰던 Troll도 꼼짝못한다. 석궁은 전통적으로 마호가니 나무로 만들며, 양쪽에 Lord British가 만든것임을 표시하는 Silver Serpent(은색의 뱀)가 그려진 단풍나무 판자가 조각되어 있다. 석궁의 줄을 이용해 노래를 하는 Bard가 가장 좋아하는 무기이다.

FLAME OIL(기름). 기름병의 사용은 Britannia에 기술혁명을 가지고 왔다. 8 개의 주요 직업(Eight Great Professions)은 누구나 쓸수가 있다. 사용자는 불을 붙인 기름을 선택한 방향으로 던진다. 그러면 몇분동안 그 지역이 불덩어리로 싸이게 된다. 이 불덩어리속에 들어온 적은 지옥과 같은 화염에 고통받게 된다. 심하게 상처를 입어 구조를 받아야 할 지경인 사람이 최후의 방어수단으로 많이 사용한다.

HAIBERD(창). 7 피트의 단단한 나무위에 무서운 강철 칼날이 달려있다. 효과적으로 사용하려면 훌륭한 솜씨가 필요하다. 전문가가 사용하면 가장 강력한 무기가 되며 동료들의 머리위로 공격을 가할 수 있다. Paladin이 즐겨 쓴다. 여러가지 마법의 무기들이 여기저기에서 발견된다고 하며, 그 위치는 정확히 알려져 있지 않다. 여행자는 이것이 손에 들어오기 전에 그런 무기에 맞을 정도로 경험을 쌓아두어야 한다고 한다.

갑옷(ARMOUR) :

SKIN(피부). 아무런 갑옷도 입지 않은 상태이다.

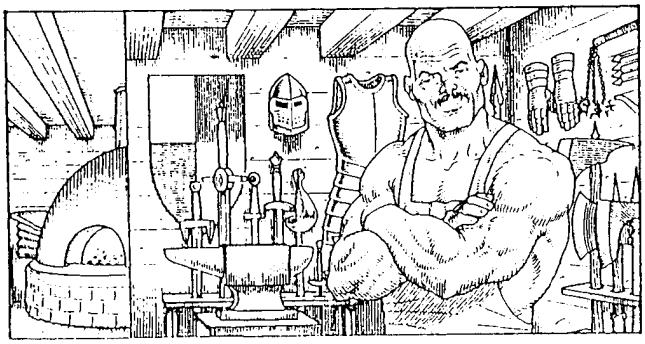
CLOTH(천). 돈이 모자라거나 직업상의 규칙때문에 입을것이 이것밖에 없는 사람이 입는 농부들의 옷이다. Mage는 이것밖에 입지 못한다.

LEATHER(가죽). 초보 여행자에게 친숙한 가죽 갑옷은 Britannia 전체에서 구할 수 있다. 여러 직업에서 가죽이 최고의 갑옷으로 제한되어 있다. 가장 많이 사용하는 것은 Bard, Druid, Ranger이다.

CHAIN(사슬). 싸우면서 사슬갑옷의 무게를 감당할 수 있는 사람이 사용하며 뛰어난 보호력을 가진 갑옷이다. 최고의 강철만을 사용하며 어깨는 두

배의 두께로 되어있다. 모든 연결부위는 강하게 접합시켜져 있다. Fighter와 Tinker가 많이 사용한다.

PLATE(철판). 갑옷기술자의 최고 걸작품으로 종래의 어떤 갑옷보다 강한 보호력을 가지고 있다. 각각의 갑옷은 각자의 몸에 맞추어 만든다. 무기와 마찬가지로, Dragon의 입김도 견뎌낼수 있는 마법의 갑옷들이 있다고 한다. 그러나 누가 알겠는가? 이 소문은 Orc들이 투사들을 이것을 헛되이 찾아다니다가 죽게하려고 퍼뜨린 것일수도 있다.



제7장 마 법

우리들 대부분은 자기가 보고 느낄수 있는것만 믿는다. 그러나 보이지 않는 것도 볼수 있고 형체가 없는것도 느낄수 있는 일부의 사람들이 있다.

그런 미묘한 힘을 느끼고 이용하는 것이 마법이다. 이것은 예술이며 과학이다. 여기에서 전혀 알수 없는 예술적 측면은 설명할 수 없지만 과학적 측면은 말해줄 수 있다.

모든 주문의 사용에는 필요한 시약들을 정확히 혼합하는 것이 필수적이다. 시약(Reagent)이란 주문이 작용하는 기초 에너지를 공급해 준다는 물질이다. 각 주문(Spell)은 각각 다른 조합의 시약을 사용한다. 이 조합은 마법 사용자들 사이에 비밀로 지켜져서, 적이 모르는 마법을 사용할 줄 아느냐 하는 것이 삶과 죽음의 갈림길이 되기도 한다. 약초 상점의 목록에서 시약들의 이름을 볼수가 있다.: Sulphrous Ash, Ginseng, Garlic, Spider Silk, Blood Moss, Black Pearl.

또한 이것들보다 더 강력한 것 두가지가 더 있다고 한다. 그러나 이것들은 약초 상점에서는 살수가 없다. 이것은 Nightshade, Mandrake Root이다.
8개의 주요직업중에서 특정한 계급만이 마법을 쓸수가 있다. Mage, Druid가 가장 강한 능력을 가졌고, Paladin·Bard·Tinker·Ranger는 약한 능력이 있으며 Fighter, Shepherd는 전혀 마법 능력이 없다. 실제로 Mage는 특별한 에너지가 있어서 주문을 던질때는 머리와 어깨 주위에 파란 후광이 반짝거려서 마법이 작용하고 있음을 나타낸다.

대부분의 주문은 공격·방어능력을 가지고 있지만, Light, Open·View주문들과 같이 자연계에 작용하는 것도 있다. 희귀한 Aeromancer는 바람의 힘을 동력으로 할 수 있다. Lycaeum도서관에 전시된 고대 문서에서는 마법에 의해 만들어지는 에너지 지대들이 있다고 한다. 여기에는 다음과 같은 에너지 지대(Energy Field)와 그 특징이 수록되어 있다.:

SLEEP(잠). 지나는 사람을 잠들게 하는 초록색 지대이다.(Green field)

LIGHTNING(벼락). 건드리는 사람에게 타격을 가하여 지나갈 수 없도록 하는 작용을 하는 파란색 지대이다.(Blue field)

FLAME(화염). 지나가려는 어리석은 사람에게 큰 손상을 입히게 하는 오렌지색 지대이다.(Orange field)

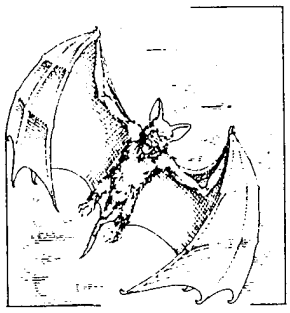
POISON(독). 지나가는 동안 숨을 멈추지 않으면 치명적인 개스에 중독되고 마는 자주색 지대이다.(Violet field)

이런 지대들이 마법에 의해 조종될 수 있는지는 확실치 않다. 그러나 문서에는 Wizard의 싸움 이야기가 실려있다. 그 글을 쓴 사람이 거기에서 살아남았는지를 생각해볼 수 있을 뿐이다.

제8장 동 물 들(BESTIARY)

BAT(박쥐): 천성이 악하지는 않은 지하동물로 가장 깊은 동굴들에서 있으며, 주식은 동물의 피이다. 아주 심하게 휴식을 방해하면 누구든지 공격한다.

CYCLOPS(외눈거인): 이 천성이 악한 거인은 500 킬로의 바위를 높은 곳에서 내던질수 있다. 동료중의 한사람에게 스쳐 맞기만 해도 큰 부상을 입게 된다.: Serpent's Spine이 그들의 최고 사냥터라고 한다.



Bat

Cyclops

DRAGON(용): 천성이 악한 날으는 뱀으로, 커다란 불덩어리로 바다를 가로 질러서 배를 날려 버릴 수 있다. 용이 두세번 공격하면 어떤 배도 못견된다.

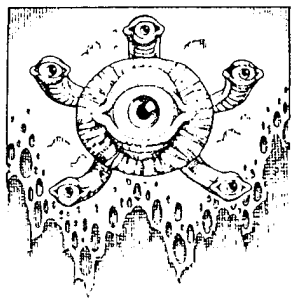
Dragon

Ettin

ETTIN: 머리가 두개인 악한 괴물로서, 큰 바위를 대원들 머리위로 던져서 큰 손상을 입힐 수 있다. 장거리용 무기가 마법으로 죽이는 것이 가장 최선이며, Ettin의 가장 큰 무리는 Serpent's Star에 산다고 전해진다.

GAZER: 희생자를 잠에 빠뜨리게 하는 함정을 파놓는 최면 괴물이다. 천성이 악하고 떠있는 눈들을 가진 이것은 깊은 숲속을 가장 좋아한다.

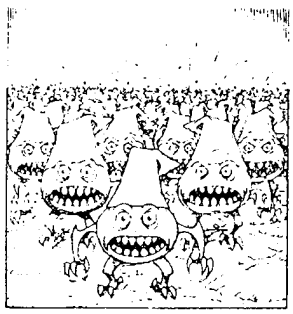
GHOST(망령): 이것은 갈데없는 불쌍한 영혼으로 벽을 뚫고 다닐수 있으므로 이들이 가까이 있다고 생각될 때에는 특히 주의를 해야 한다. 천성이 악한 Ghost는 폐허·전쟁터·토굴등에서 가끔 나타난다.



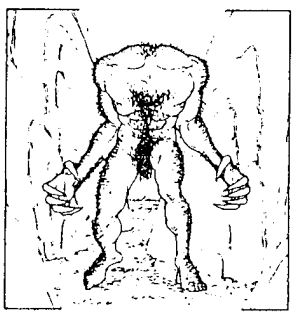
Gazer

Ghost

GREMLIN(괴물요정): 이 지하동물은 늘 굶주린 것처럼 부주의한 여행자들을 숨어서 지켜보다가 음식을 모두 훔쳐가 버린다. 이 천성이 악한 괴물은 절대로 곁에 가까이 오지 못하게 해야 한다.



Gremlin



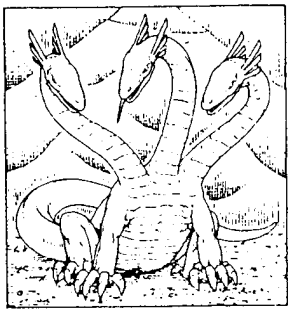
Headless

HEADLESS(머리없는 괴물): 공포와 파괴를 상징하는 악한 Headless는 악몽같은 괴물이다. 많은

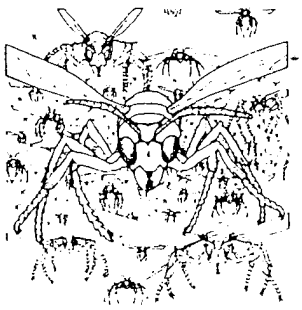
여행자들이 머리없이 몸통만 있는 이들의 모습을 보기만 하고도 엄청난 공포감에 도망가 버렸다.

HYDRA: 여러개의 머리를 가진 악한 Hydra의 숨결을 조심해야 한다. 커다란 불덩어리가 대원들의 대부분을 태워 버릴수 있다.

INSECTS(곤충들): 이 천성이 악하지 않은 해충들은 주위만 깨끗이 하면 당신을 괴롭히지 않을 것이다. 늪지대와 지하동굴이 그들이 좋아하는 장소이다. 날아다닐수 있으므로 바다위로 당신을 추격해 올수 있다.



Hydra



Insects

LICH(송장괴물): 강력한 Wizard의 저승에서온 그림자로 아직도 아주 강력한 마법 주문을 던진다. Lich는 이쪽이 유리한 조건에서도 가장 위험한 적이다.

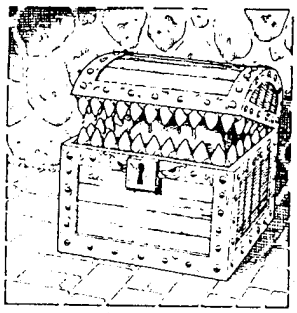
LAVA LIZARD(용암도마뱀): 이 파충류 괴물은 불을 좋아하며 지옥에서 산다. 싸울때는 뜨거운 용암을 30피트까지 내뿜는다고 하므로, 이들 천성이 악한 짐승을 조심해야 한다.

Lich

Lava Lizard

MIMIC(변신 괴물): Britannia 전체에서 가장 위험하고 악한 괴물들중의 하나인 Mimic은 어떤 모양도 될수 있으나, 보물상자와 같은 모양을 주로 하고 있다. 부주의한 여행자는 이것을 보고 상자에 탐욕스럽게 달려들게 된다. 여행자가 가까이 오면 Mimic은 독을 뿜는다. 여행자가 이 독에 쓰러지면 먹어치운다. 상자모양의 Mimic을 알아차릴수 있는 유일한 방법은 오래 기다려서, 호기심이 생겨서 상자 두껑을 열고 당신을 내다보도록 하는 것이다.

NIXIE: 바다괴물은 고대의 Elve들의 사촌으로, 깊은 곳에서 솟아 올라 항해자의 가슴을 서늘하게 하는 공포의 습격을 한다. 악한 Nixie는 날카로운 삼지창을 사용하여 먼곳에서도 선원을 향해 던져서 큰 피해를 줄수 있다.

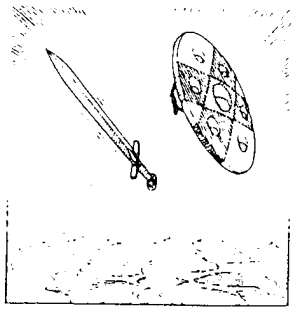


Mimic

Nixie

ORC: 과연 Orc는 3악당의 몰락과 함께 멸망하였는가./ 그들은 토끼처럼 번식하여 아직도 숲과 언덕에서 살고 있긴 하지만 예전보다는 훨씬 적은 숫자이다.

Orc

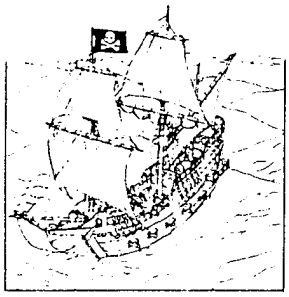


Phantom

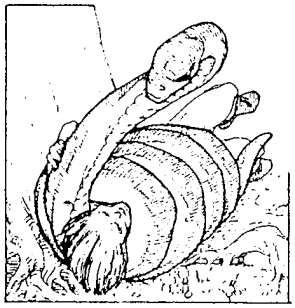
PHANTOM(환영): 이 비극적인 영혼은 악마에게 붙잡혀서 그들에 대신하여 싸우도록 강제로 되어있다. 이것은 형체가 없고 칼과 방패만이 눈에 보이므로 이것으로 식별할 수 있다. Phantom에게는 죽음이 아무런 의미가 없으므로 무서운 적이다.

PIRATES(해적): Britannia의 쓰레기같은 놈들로, 대부분의 선원들이 머리에 생사불문의 현상금이 걸려있다. 악한 해적들은 포로를 잡지 않는다. 그들의 배는 강력한 대포가 있고 선원들도 잘 훈련되어 있어서 그들의 큰 배를 재빨리 전투대형으로 움직인다. 해적선과 뱃전대결을 벌려서 살아남기는매우 어렵다. 가장 좋은 방법은 T자 모양으로 자세를 잡든지, 적과 근접전투를 벌이는 것이다. 그들을 쳐부수면 그 배를 뺏을 수 있다. 동떨어진 섬에 난파한 사람은 이것이 살아날 유일한 희망이다.

PYTHON(큰뱀): Britannia의 Python의 독은 아주 맹독성이다. 천성이 악하지 않은 이 뱀은 11발자국 거리까지 독을 내뿜을 수 있으며, 따라서 최고로 조심해서 다루어야 한다.



Pirates

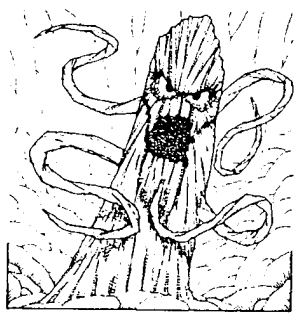


Python

RAT(쥐): 보통의 큰 쥐는 천성이 악하지는 않으나 음식을 찾아 캠프에 들어온다. 지하동굴에서 그들을 자극한다는 것은 위험을 자초하는 어리석은 짓이다.

REAPER: 이 잔인한 괴물은 나무둥치같은 몸을 세우고 서있으며 많은 촉수로 희생자를 향해 흔든다. 악한 Reaper는 여러가지 에너지 지대들도 던져놓을 수 있다고 전해지므로 가장 무서운 적이라고 할수 있다.

Rat

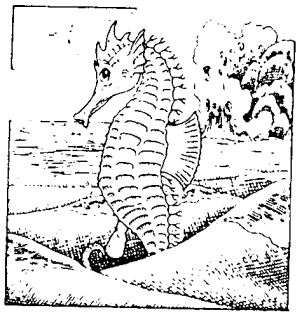


Reaper

ROGUE(악한): 이들은 전국 각지에서 출몰하며 감옥을 탈옥한 죄수가 강도가 되어 여행자를 습격하는 Rogue가 되기도 한다. 당신에게 아주 가까이에 있을때는 소매치기를 할 수도 있다.

SEAHORSE(해마): 이 마법의 괴물은 얌전히 나타나며 악하지 않다. 그러나 공격받으면 적을 전멸시켜 버린다. 당신의 대원들도 크게 해칠수 있는 정도의 강력한 마법 능력을 소유하고 있다.

Rogue

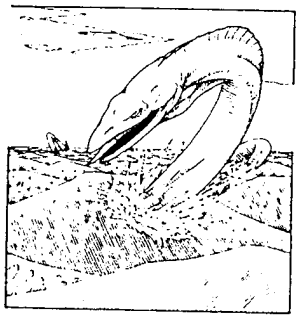


Seahorse

SERPENT(뱀): 바다뱀은 바다에 사는 Dragon의 사촌이다. 뱀이 던지는 불덩어리는 이 짐승에 가까이 가기도 전에 배를 침몰시킬수 있다. 바다뱀에 대한 최고의 방어는 가능한 한 빨리 근접 싸움에 들어가는 것이다. 약한 것과 싸울때에도 이것이 살아 남을 수 있는 유일한 기회이다.

SKELETON(해골): 움직이는 뼈다귀로 여러 괴물들이 죽었다가 다시 일어난 것이다. 이 악의 도구는 보통의 여행자들에게는 공포감을 준다. 그러나 적절한 마법을 쓰면 퇴치할 수 있다.

SLIME(점액): 지하동굴의 벽에는 점액이 상당히

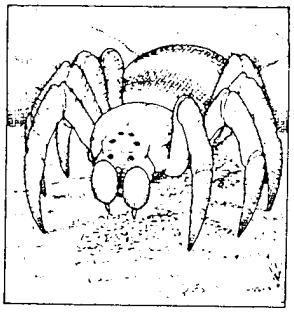

Serpent

Skeleton

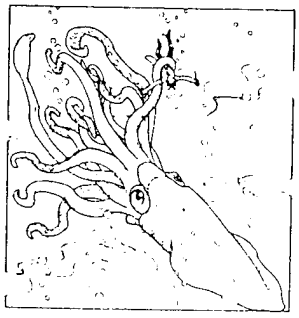
스며나온다. 대부분의 점액은 그자리에 있지만 이 악한 점액은 당신을 뒤따라 온다.

SPIDER(거미) : 거미집을 실수로 망가지게 하지만 않으면 이 악하지 않은 괴물은 당신을 그냥 놔둘 것이다. 당신이 재수없게 이것과 부딪치게 되는경우에는 독이 있는 침을 피해야 한다.

Slime


Spider

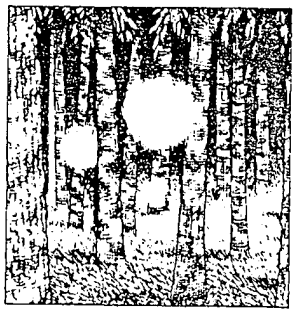
SQUID(오징어) : 거대한 오징어의 촉수가 사람이나 배에 가까이 오게되면 번개같은 강력한 힘이 희생자에게 가해진다. 따라서 이 악한 Squid는 당신 가까이에 다가오기전에 대포로 처치하는 것이 최선이다.


Squid

Troll

TROLL(동굴거인) : 이 크고 악한 괴물은 놀랄만큼 정확하게 도끼를 내던진다. 그들은 충분한 수의 도끼를 가지고 다닌다. 그들의 속임수를 조심하라. 보통 언덕이나 산에 살고 있다.

WISP(도깨비 불) : 어떤 악한 괴물들 보다도 분간하기 어려운 Wisp들은 전쟁터 주위를 돌아다니며 어디서든지 공격해 온다. Wisp와 마주치게 되면 가장 골치아픈 상황이 될 것이다.


Wisp

Wizard

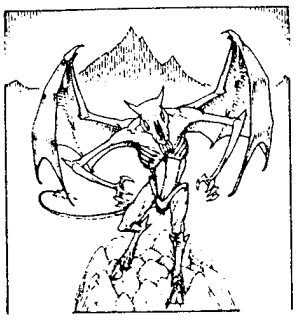
WIZARD(마법사) : 모든 마법 사용자들이 올바른 길을 가지는 않는다. 악의 편으로 변절한 Wizard는 마주칠 경우 무서운 적수가 될것이다.

ZORN:만물을 적으로 생각한다. 그들은 벽과 장애물들을 바로 뚫고 다니며 근처의 모든 마법을 무효화시킨다. 악한 Zorn이 일단 당신 가까이에 오면 그의 마수를 벗어나기가 힘들것이다.

Zorn

악의 세계의 지배자들

BALRON이 악의 세계의 대장들은 3악당의 몰락시 멸망한 것으로 믿어진다. 만약 살아 있다면, Balron의 분노를 대면하는 것보다는 죽는것이 차라



리 낫다. 고대의 문서에 의하면 이 날으는 괴물은 무서운 불덩어리를 던질뿐만 아니라 모든 적들을 한번에 해치울수 있는 강력한 마법을 사용한다고 한다.

DEVIL : 날으는 악의 부하는 해안을 휩쓸며 바다위로 당신을 추격한다.

그들은 강력한 마법을 사용하며 어떻게 해서든지 피해야 한다. Devil 들은 기회가 있으면 희생자들을 괴롭히는 것을 즐겨한다.

제9장 전 투 의 기 술

이 글을 쓰는 사람은 지식을 닦는 사람이라서 전투의 방법은 잘 모른다. 다음의 기술들에 대한 각종 지식은 Silver Serpent 기사단의 전투의 대가(Master at Arms)로 부터 주로 얻은 것이다.

싸우기 전 : 앞으로의 싸움에 적절한 장비를 갖추었는지 확인하라. 적절한 무기와 갑옷을 가졌는가? 그렇지 않으면 새롭게 갖추어야 한다. 당신이 무기를 준비하거나 갑옷을 입으려고 하면 대원들의 공동사용 물품 목록에서 특정한 물건을 선택해야 한다. 계급에 맞지 않는 것을 선택하면 다시 선택해야 한다.

전투의 시작 : 적이 가까이 있으면 적이 있는 방향으로 공격할 수 있다. 그러면 전투상황을 볼수 있게 해주고 전투가 계속된다.

공격 받을때 : 당신이 괴물을 공격하지 않았으나 괴물이 당신을 가장 가까운 기회에서 공격해 온다면 그 괴물은 악하거나 배고픈 것으로 생각된다.

싸우는 법 : 각각의 전사와 마법 사용자는 다른 행동을 할 수 있다. 4가지의 기본방향(동·서·남·북)으로만 공격할 수 있다. 전사의 경우 손에든 무기로 정해준 방향의 인접지역을 공격한다. 장거리용 무기를 가진 사람은 지정방향으로 싸움터를 가로질러서 그것을 발사할 수 있다. 마법 사용자는 자기 차례에 주문을 던질수 있다. 다시 말하지만, 주문은 시약이 준비되어야 기능을 나타낸다. 주문도 선택되고 방향이 지정되어야 한다. 대부분의 전투용 주문은 싸움터를 가로질러 작용한다. 그러나 에너지 지대는 던지는 사람과 인접한 지역에만 설치될 수 있다.

승리 : 모든 괴물이 무찔러지면 주변의 지형을 보여주는 상황으로 되돌아간다. 괴물들이 보물을 가지고 있었다면 이제 당신것이 될수 있다. 보물상자를 열때 함정이 있는 경우가 많으므로 주의해야 한다.

도망 : 여행중에는 더 뛰어난 힘을 가진 적과 부딪힐 경우도 있다. 대원이 거의 죽게되었을 때는 그들을 구하려면 싸움터에서 데리고 나와야 한다. 싸움의 상황이 아주 나빠지면 전 대원을 싸움터에서 빼내어 적과 떨어지게 한다. 당신이 용감하게 행동하기를 바라는 사람들도 있겠지만, 현명한 지도자는 한 사람의 동료의 생명이라도 아낄줄 알아야 할 것이다.

지형 판단 : 충분한 시간을 두고 전투 지역을 살펴보라. 대원들을 방어가능한 위치에 배치하고, 전투가 불리해질 경우에 대비하여 탈출로 확보해 두어야 한다. 이 교훈을 명심하라! 좁은 바위 고개길에 적절하게 배치된 소수의 용감한 전사들은 수천명의 군대에 비길수 있다.

무기 선정 : 투사들이 사용할 수 있는 무기는 뚜렷하게 세가지 종류로 나누어진다.

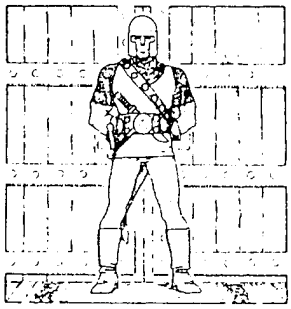
첫째 장거리용 무기(Missile Weapon)는 거리의 적을 공격할 수 있다.

둘째 장대형 무기(Polearm)는 장애물이나 적의 위를 강타할 수 있다.

셋째 근접전투용 무기(Hand to Hand Weapon)는 적이 아주 가까운 거리에 있을때 필요하다.

전투의 윤리 : 하늘·땅·바다의 모든 것을 죽일수 있는 권리가 당신에 주어진 것은 아니다. 기사도의 서약(Code of Chivalry)에 의하면 적과의 싸움에 들어가기 전장 반드시 "이 적은 악한 자가 분명한가?"하고 확인해야 한다. 악하지 않을 경우에는 죽이지 말고, 그 자리에 버티고 서서 쫓아버리도록 한다. 서약은 당신의 행동원칙이며 이것이 없이는 당신은 회오리바람속의 먼지 한개에 불과하다.

제 10 장 현재의 문명과 우리의 우주



우리는 역사에 기록된 가장 어두운 시대를 막 벗어났다. 이것은 3악당이 멸망함으로써 이룩되었다. 이제 우리는 더 이상 무방비 상태에서 악한 자들이 덤빌까봐 두려워서 걱정스럽게 뒤를 돌아 보지도 않게 되었다. 새로운 시대에 의해 이룩된 안정은 평화와 번영의 황금시대를 여는 것으로 보인다.

어떤 사람들이 이 새 시대를 이어 받을 것인가? 우리의 운명은 분명히 모든 시간에 걸쳐서 끝없이 싸우기만 하는 민족이 아닌것은 확실한가? 우리의 노력과 능력에 맞는 더 높은 사명은 없는가?

다음 단계의 인간 성장이 전진적인 영토 확장을 계속하는 것이 아니라는 것을 깨닫게 되면, 가능한 한가지 해답이 나온다. 우리는 내면세계에 눈을 돌려야 한다. 최근에 몇사람의 호기심이 강한 Lycaeum 철학자들은 이 문제를 피차간에 논의하였다. 그들의 생각은 아주 진보적이고 새로운 것이라서 충분히 고려해볼만 하다.:

선한 삶을 사는것이 문명의 필수적 요소인가 아니면 그런 원리원칙이 없어도 사회는 시련의 시기에 살아 남을 수 있는가?

우리는 새로운 평화가 오래 계속되리라고 얼마나 강하게 확신하고 있는가?

어떤 법과 윤리체계가 모든 우리 백성들의 평화를 보장해 줄수 있는가?

왜 아직도 악이 세상을 괴롭히며, 그들은 정말로 추방할 수 있는가?

원시적인 생존의 시대에 생겨난 윤리들이 옳지 못한 것이라면, 우리는 어떻게 깨끗한 기초위에 선한 삶을 쌓을 수 있을것인가?

순결함이 무엇인지를 이해하여야 그렇게 되려고 노력하게 될 것이다. 그러나 이해하지 못하는 사람은 어떻게 그것을 추구할 수 있는가?

우리의 진정한 목표가 도서관의 고대 문서에 있는 것처럼 우리의 주변과 균형을 이루는 것이라면, 우리는 어떻게 자기자신을 먼저 대면하지 않고 자연과 대면할 수 있는가?

명상(Meditation)이 전체의 열쇠를 쥐고 있는것 같다. 초월한 상태의 사람은 현재의 삶에 구속되지 않는다. 전체우주가 당신과 공명하며, 당신은 당신이 더 큰 전체에 속해 있다는 것을 느낄 것이다. 명상은 너무 빨리 끝나서 당신은 매일매일의 생존경쟁보다는 훨씬 높은 이상을 잠시 보고는 되돌아 오게 된다.

모든 사람이 투쟁심을 버리고 마음속에 도사린 악과 싸워야 할때가 왔다.

올바른 길(Path of Virtue)을 선택하고 믿는다는 것은 매우 어려우며 아무도 이룩하지 못한 일이다. 당신이 자신에게 대하는 것처럼 남에게도 대하라는 고대의 가르침은 우주의 조화라는 면에서 보면 새로운 의미를 가진다.

우리는 우리의 믿음의 살아있는 증거가 되어야 한다.

사람은 어떻게 새로운 길에 첫발을 내딛는가? 우

리가 눈을 똑바로 뜨기만 하면 그 길은 보이는가?

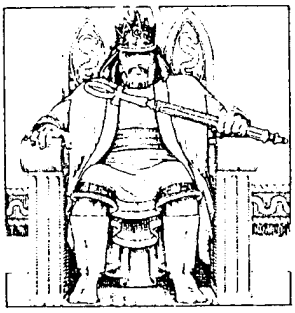
모든 면에서 평화롭다고 하는 상태는 Avatar에 의해서만 이루어진다. 그런 상태는 잘못이 많은 우리 같은 인간도 도달할 수 있는가? 여행을 시작하기 전에 길의 끝을 알수는 없으므로, 진정한 해답은 그것을 찾아 나서는 사람만이 찾을 수 있다. 각각의 사람마다 그 길은 다르다고 한다. Lord British는 국토내의 길들에 대해 잘 알고 있으므로 지혜와 광명을 찾는 사람은 그를 방문하는 것으로 시작해야 한다. 그와 대화해보면 Avatar의 8가지 선(Eight Virtues)의 중심지가 어디있는가를 알아내는데 도움이 될 것이다. 많은 철학자들이 그 길은 실제로 있으며 각각의 작은 길들로 이루어져 있다고 생각하고 있다. 각각의 작은 길은 자신의 모습을 완성시키도록 해준다. 이런 작은 길 중의 하나를 걸으면 이것이 인생의 목표처럼 느껴질수도 있어서, 많은 사람들이 어느 것이 가장 좋은가에 대해 논쟁을 벌여왔다. 부분을 합친 것보다 더 큰 전체는 없는가? 도전을 받아들여서 광명과 완성을 찾아서 작은 길을 하나만이 아니라 모두를 걸어가라. 그러면 당신만이 큰 길의 시발점을 찾을 것이다. Avatar의 추적이 기다린다! 당신이 찾는 것은 당신에 주어진 것이 아니라 자신의 운명이다!

후 -기

추가로, 나 Lord British는 여기에서 Avatar를 찾는데 대하여 얘기하겠다. Avatar를 찾는 것은 새로운 규범, 우리가 이룩해야할 새로운 삶의 경지를 찾는 것이다. 우리는 우리나라의 빛나는 표상이 되어 우리를 암흑의 시대에서 광명의 시대로 인도해줄 사람을 찾고 있다.

우리는 우주의 가장 먼곳까지 이런 메시지를 보냈으며, 심지어 시간까지 거슬러 전하였다. 완전한 Avatar를 찾을 수 있는 사람은 있는가? 많은 사람들이 이미 시도하였고, 부분적인 성공도 하였지만 Avatar의 8가지 선 중에서 하나 또는 몇개만 밝혀내었을 뿐으로 진정한 Avatar의 상태에 도달한 사람은 없었다.

Avatar의 비밀은 우리 사람들과 우리가 살고있는 땅의 내부에 깊히 숨겨져 있다. 찾기는 힘이 들것이며, 성공하려면 실마리를 푸는데 필요한 모든 신비스러운 조각들을 짜맞추어야 한다. 아래그림을 잘 쳐다보라. 이것을 잘 연구해 보면 계속 쳐다봄에 따라 당신의 인생의 목적이 드러나 보일 것이다.



BOOK OF MYSTIC WISDOM

이것은 최고 군주인 Lord British의 왕실 마법사 Philpop the Weary가 전하는 말이다.

신비의 지혜를 찾는 당신은 마법의 세계가 다양하고 이상한 것을 알 것이다. 당신이 우주의 힘을 이용하려면 최고의 정신집중과 마법용의 물건들을 모으는 것이 필요하다. 내가 아직은 배울것이 많은 나의 제자들을 위해 쓴 이책은 많은 영원한 지혜를 담고 있다.

모든 마법은 인간의 자연의 힘의 융합체이므로 인간과 자연이 함께 작용하여 마법이 이루어진다. 성가(chant)를 부르는 목소리가 없으면 어떤 마법도 던져지지 않는다. 적절한 매개물질이 없으면 마법은 효력이 없다. 따라서 마법은 양면성을 가지며 자연과 인간사이의 조화이다. 여기에서는 마법을 던지는 사람의 주문에 힘을 공급하는 자연의 물질들, 즉 Reagent(시약)들 부터 시작하여 두가지 면을 모두 알아보자.

Sulphurus Ash(유황재)-유황은 불을 피울때 가장 유용한 자연물질이다. 노란색을 띠며, 탈때에는 그 큰힘의 근원인 냄새를 낸다. 실제의 힘은 두번째

탈때 나타난다. 특히 Balron의 머리뼈로 만든 도가니에서 타고 남은 유황재가 그렇다. 유황재는 흔한 물질은 아니지만 오랫동안 Wizard계층이 만들어 왔다. 이것은 마법의 재료를 파는 곳 어디서든지 구입할 수 있으며, Energy Field와 Magic Missile 주문을 던질때와 순간적인 불빛이나 지속적인 빛이 필요한 주문에 유용하다.

Ginseng(인삼)-오랜 세월에 걸쳐, 힘을 주거나 병을 고치는 것으로 유명한 인삼의 뿌리는 그 모양이 사람처럼 생겨서 곧 알아볼 수 있으며, 마술을 시작하려는 사람에게는 강한 장미빛 후광이 나는 것으로 알려져있다. 수세기 동안 농부들은 일할때 힘과 스태미너를 얻기 위해서 뿌리를 씹거나 가루를 내어 차를 만들어 마셨다. Britannia 전체에서 볼 수 있지만, 주문에 필요한 인삼은 보통 검은색이고 북쪽 산맥의 비탈에서만 발견된다. 마법용 재료를 파는 어떤 상점에서든지 정상적으로 구입할 수 있으며, Cure나 Sleep과 같은 치료나 최면에 관한 주문에 가장 유용하다.

Garlic(마늘)-자연이 인간에게 마법의 능력을 부여한 가장 좋은 예를 마늘의 힘에서 알수 있다. 이 자극성의 뿌리(구근)는 Britannia 전국에서 어느 정원에나 있으며, 찜이나 튀김요리에는 그 날카로운 맛이 꼭 필요하다. 마늘의 향기때문에 마법의 주문을 던질때 강력한 시약이 되며, 자신의 보호에 관련된 모든 주문에서 사용된다. -일반적인 질병이나 마법에 의해 걸린 병의 퇴치 또는 죽었다가 살아난 것들을 퇴치할때.

Spider Silk(거미줄)-거미줄의 기적은 그 탄력있는 강함에 의한 것이다. 사람이 평생동안 한가닥의 실에 모든 몸무게를 걸고 있다고 상상해보라. 거미는 가장 좋은 줄에 의지하며, 줄에서 떨어지지도 않는다. 거미줄의 신비한 비밀을 최초로 마법에 사용한 사람은 찬양받아야 한다. 왜냐하면 결합과 억제를 위한 마법의 지식은 그가 알아낸 것이기 때문이다. Albino Ghoul이라는 무서운 거미-작은것·큰것이 있다-가 현인들의 마법의식에서 수년동안 사용되어 왔다. 남부의 거미 농장은 매년 백 파운드의 이것을 생산하여 마법재료 상인들에게 팔고 있다. 사고싶은 사람은 누구나 그들로부터 살 수 있다. 들리는 바에 의하면, 일부러 그러는 것은 아니지만 매년 1명의 직공이 거미줄을 강하게 하려는 Albino Ghoul 거미에게 물려서 처참하게 죽는다고 한다.

Blood Moss(피이끼)-이것은 농부에게는 적이며 마법사에게는 친구이다. 이것은 진한 붉은색의 곰팡이로 농작물에 피해를 주지만 주문을 던질때 필수요소이다. 이것의 성장과정을 오래 관찰해본 사람에 의하면 이것은 원래 동물은 아니며-그러나 다른 식물이나 버섯과도 다르다.-주위의 모든것이 가뭄으로 죽어버리는 가장 건조한 때에만 자란다. 직접 햇빛을 받지 못하면 살수 없어서 밤에는 땅에서 없어지며, 태양이 뜨겁게 내려쪼일때에만 땅위에 다시 나타난다. 익은 곡식만을 먹는것 같으며 하루만에 1에이커의 곡식을 망쳐버리고 밤이 오면 차가운 밤바람속에 알맹이 없는 껍질들만을 남겨둔채 흔적도 없이 사라진다. Blood Moss의 마법은 그 재빠름에 있는 것으로 생각되며, 따라서 가장 간단한 공중에 뜨는 것부터 지축을 흔드는 것에 이르기까지 움직임에 관련된 주문들에 사용된다. 매년 수확기가 되면 상인들은 일꾼을 보내 들판에서 기다리다가 Blood Moss를 모아오게 한다. 농부들은 이 일꾼들을 재수없게 생각하여 들판에서 몰아내려 하지만 그들은 주인에게 충분한 Blood Moss를 주인이 팔수 있게 가져다 준다.

Black Pearl(흑진주)-가장 가치있는 진주이다. 잘 만들어진 것들은 마법사가 파산해버릴 정도의 가격을 요구한다. 흑진주는 마법을 쓰는 사람으로부터 주문이 던져져서 최종목적지까지 가야하는 주문에서 필수적이다. 다행스럽게도, 완벽한 모양을 갖춘것은 보통의 흑진주보다 귀하다. 대부분은 기울어져 있거나 대칭형이 아니다. 보석상인들이 그렇게도 원하는 이유가 이것이다. 이것은 마법을 쓰는 마법사들에게는 중요한 물건이다. 보통의 진주는 모래나 돌조각이 들어왔을때 자신을 보호하기 위하여 조개가 만드는 것이지만, 흑진주는 다른 조개가 죽어서 물위에 떠다니던 작은 진주가 그 근원이라고 한다.

Nightshade(독버섯)-같은 이름을 가진 냄새나쁜 식물과 혼동하지 말라. 이것은 마법에 쓰는 아주 희귀한 버섯으로 가장 깊고 가장 먼 숲속에서만 발견된다. 수확할때를 제외하고는 아주 유독하며, 어느 상점에서도 팔지않고 마법의 시약중에서 가장 귀하다. 이것을 구하려면 풀 한포기도 보기 어려울 정도로 달빛도 없는 가장 어두운 밤에 가장 깊은 숲에서 찾아야 한다. 이 버섯의 정확한 위치는 나도 모르지만 Britannia의 영토내의 누군가가 그 비밀을 알고 있다고 한다. 주된 마법 작용은 독의 사용과 가장 강한 투사도 쓰러뜨릴 수 있을 정도로 진짜와 같은 환상을 만들어 내는 데에 있다. Nightshade는 귀하므로 가장 강력한 마법을 사용할때에만 주로 이용한다.

Mandrake Root(만다라화 뿌리)-유독한 Mandrake의 뿌리는 사람같은 모양과 진홍색으로 바로 알아볼 수 있다. 뿌리를 수확하기위해 잘라내면 피와 같은 붉은 액이 나온다. 적은 양으로도 최면·정화 효과를 볼수 있어서 유명하며, 주위 세상의 모습을 바꿔버리는 마법의 주문을 사용하는데 있어서 가장 강력한 마법 재료이다. 마법에 사용되는 것은 뿌리가 땅속 깊이 뻗을 수 있는 늪지대에만 있다. 뿌리를 얻으려고 깊히 파면 팔수록 발견해서 마법에 쓸때의 힘은 더 크다. 오래전 우리가 유목인이었을 때에는 Mandrake가 많았다. 그러나 우리가 땅을 경작하고, 마법이 발전하면서 Britannia의 땅위에서 사라졌다. 성이나 도시의 어느 상점에서도 팔지않으며, 발견하더라도 은밀히 팔지는 않는다. 우리들 중 많은 사람이 이것을 찾아 평생을 보냈으나 한 조각도 얻지 못하였다. 이것들이 마법에 필요한 8개의 신비한 시약이다. 어떤것은 구하기 쉽고 어떤것은 비싸거나, 직접 그것을 사용하려는 사람이 구해야 한다. 이 마법의 재료들을 잘 지켜야하며 이것들이 없이는 마법도 없다. 현명하게 사용하여 이것들이 가진 힘을 이용해야 한다. 마법은 정의의 목적과 더큰 무엇을 위해서만 사용되어야 한다. 개인적 이득이나 복수에 사용하면 당신의 힘은 줄어든다.

주문(Spell):

A waken(깨어나게 함)-당신이나 동료가 불행히도 마법에 걸려 혼수상태가 되었을 때 Awaken 주문을 사용하면 회복시킬 수 있다. 이것은 마법의 초보자라도 큰 어려움없이 사용할 수 있는 간단한 주문이다. 치료를 위해서 Ginseng이 필요하고, 상처의 육체가 깨어나서 정상적인 휴식상태가 될때까지 잠이 다시 오는 것을 막기위해 Garlic이 필요하다. 두 시약을 주의 깊게 섞어서 잠자는 동료의 이마에 이 혼합물을 놓고 "levate"라고 크게 외운다.

B link(순간 이동)-마법사는 그 상황에 알맞는 말이나 배, 또는 어떤 이동 수단도 없는 상태에서 어딘가에 아주 빨리 가야할때가 자주 있다. 이런때는 마법적인 이동수단이 필요하며 Blink주문이 가장 많이 쓰인다. 이 주문은 마법사와 그 동료들을 분해하여 지정한 방향으로 멀리 떨어진 지점에서 재조합시킨다. Blink보다 더 멀리 이동할 수 있는 방법도 있지만, 그것들은 훨씬 더 값이 들며 뒤에 설명하는 것과 같이 제한점들이 있다. Blink는 보통사람들이 생각할 수 정도의 거리만 이동시켜 준다. Blink주문을 던지는데 필요한 요소는 Spider Silk와 Blood Moss이다. Spider Silk의 결합력은 이동중에 몸이 흐트러지지 않도록 해주며, Blood Moss는 딴 지점으로의 이동을 돕는다. 각 시약은 같은 양을 사용하여야 정확하게 마법이 작용한다. Blink에는 정신집중에 의해 마법사용자가 효과를 확실히 느껴야 하며 그렇지 못하면 체력만 소모되고 말것이다.

C ure(해독)-Britannia 전역에는 유독한 동식물들이 많다. 대부분 악하지는 않으나, 더 큰 동물로 부터의 방어수단으로 독침을 그들에게 주었고 주의하지 않으면 상처를 입고 죽을 수도 있다. 또한 악한 마법사들이 싸움중에 유독한 Energy Field를 던져놓을 수도 있고, 그들의 보물창고나 은신처에선 한 사람이 오지 못하게 방벽으로 던져놓기도 한다. 다행히 위대한 마법사 Jaanth Nor가 모든 독에 대항할 수 있는 마법을 만들어내었고, 미래의 후계자

들이 사용할 수 있도록 자기의 발견을 기록해 두었다. Cure 주문은 Garlic 과 Ginseng 이 있어야 유효하며 중독된 영혼을 달래주기 위하여 상대방의 이름을 크게 불러야 한다. Ginseng 의 치료능력은 희생자 몸속의 독을 무효화 시키며, Garlic 은 피속에 독이 남아 있다가 다시 나타나는 것을 막아준다.

D ispel (Energy Field 제거)—마법사가 사용하는 것중에 Energy Field 가 있다. Field 들을 설치하는 방법은 뒤에 설명하고, 먼저 이것을 만났을때 제거하는 방법을 알아보자. 여러가지 Field 가 있지만 비슷한 마법에 의해서 만들어지므로 한개의 주문으로 제거할 수 있다. Dispel 마법은 약간 힘이 들며 Energy Field 를 만드는 것보다 훨씬 힘이 든다. Field 를 건드리면 아주 위험하므로, 멀리서 마법을 던져야 하기 때문에 던지는 주문에 필수적인 Black Pearl 이 필요하다. 여기에 Field 를 유지하는 힘을 풀어 버리기 위해 Sulphurous Ash 가 필요하며, 있던 장소에 다시 만들어지지 않도록 하기 위하여 Garlic 의 예방능력도 필요하다. 주문이 효과를 발휘하려면, 만난 Field 의 종류에 해당하는 색깔을 거꾸로 말해야 한다.

E nergy Field —마법으로 설치할 수 있는 Energy Field 는 네가지 종류가 있다. Sleep, Poison, Fire, Lightning 이 있다. 그 효과는 다르지만 설치하는 마법은 같다. Energy Field 를 지나가려고 하면 Sleep 는 잠이 들게 하며 Poison 은 독에 중독시키고, Fire 는 화상을 입혀 큰 고통을 준다. Lightning 은 통과할 수 없다. 설치하는 것은 어렵지 않으며 만드는 사람에게 약간의 노력만 필요하지만, Field 는 지하통로나 방안과 같은 막힌 지역에서만 유효하다. 필요한 시약은, 만드는데 Sulphurous Ash · 한 지점에 유지시키는데 Spider Silk 만드는 사람으로부터 떨어진 지점에 주문을 던지기 위해 Black Pearl 이 필요하다. 특히 Black Pearl 이 없이 이 주문을 사용하게 되면 자기자신이 그 Field 한가운데에 있게 되므로 매우 위험하다.

F ireball (불덩어리)—악한 것들에게 포위되었을때 마법사용자는 여러가지 공격수단이 있다. Energy Field 와 같은 간접적인 방법도 있지만 좀더 직접적인 행동이 필요할 때도 있다. 그런 경우에 미사일식의 주문을 쓰게 되는데 Fireball 주문은 중간 정도의 것이다. 이런 주문에는 멀리 던지는 힘을 위해 Black Pearl 이 필요하며, 불덩어리를 만드는 힘을 위해서 같은 양의 Sulphurous Ash 도 필요하다. 주문을 던질때 적의 이름을 말하면 정확히 명중하여 적은 마법의 화염에 의해 죽어버릴 것이다.

G ate Travel (Gate 여행)—원거리이동 마법중에서 가장 강력한 것이다. 시약과 마법의 주문뿐만 아니라 Moon Gate 의 바다와 조류를 지배하는 힘이 필요하기 때문이다. Moon Gate 는 Britannia 여러곳에 있으며 쌍동이 달인 Trammel, Felucca 가 어떤 모양이 되었을 때만 나타난다. Gate Travel 주문을 던지려면 시약을 흔들면서 달의 이름을 말해야 한다. 마법이 작용하면 마법사와 동료들은 원하는 Moon Gate 가 있는 곳까지 즉시로 이동된다. 마술을 하는 사람들은 오랫동안 Gate Travel 주문에 필요한 시약을 비밀로 지켜왔다. 이 시약에 대해 누설하면 Gate 를 사용하지 못하게 된다고 한다. 따라서 마법의 지식중에서 가장 강력하고 어려운 주문을 잃지 않기 위해서 아무도 그것을 감히 말해주지 않는다. 이 글을 쓰는 사람도 마찬가지이다.

H eal (상처치료)—마법사의 올바른 길을 가는 기본중의 하나가 마법을 좋은일에 쓰는 것이다. 샘물같이 깨끗하게 독을 제거해주는 Cure 마법이 있지만, 가장 많이 입는 피해는 독에 의한 내부의 병보다는 신체의 상처이다. 칼은 사정이 없으며 정의의 무기도 가끔 나쁜 목적에 사용된다. 당신이나 동료가 살이 찢어지고 상하여 상처로 고통받을때 Heal 주문이 매우 유용하다. 치료를 위한 Ginseng 과 결합력을 위한 Spider Silk 를 같은 양을 섞어서 상처에 바른다. 상대방의 이름을 말하면 살이 완전히 회복될 것이다.

I ceball (얼음 덩어리)—마법의 무기중에서 두번째로 강력한 Iceball 에도 미사일식의 주문의 열

쇠인 Black Pearl이 필요하다. Fireball과는 달리 함께 필요한 것은 Mandrake Root이다. Mandrake의 마법은 적에게 무덤과 같은 추위를 보내어 상대방의 피를 한겨울처럼 얼려버린다. 얼음은 무거우므로 이 주문을 사용하면 그 댓가도 크다. 아주 강한 사람이 아니면 두번만 사용하고 나서는 휴식이 필요하다. 시약을 던지면서 노리는 적의 이름을 말해야 하며, 그렇지 않으면 소용이 없다.

[J] inx(교란)－Jinx주문보다 강력하고 어려운 것은 두가지 뿐이며 효력도 비슷하다. 밀접해 있는 적의 무리와 대면했을때 Black Pearl, Nightshade, Mandrake Root를 같은 양으로 섞어서 적에게 던진다. 그들 뒤에 무엇이 있는 것처럼 해놓고 마법을 쓴다. 그들은 돌아서서 동료 모두를 적으로 생각하여 서로 죽인다. Black Pearl은 주문을 적들 한가운데까지 보내며, Nightshade는 감각을 마비시켜 착각을 일으키게 하고, Mandrake Root는 그들이 착각을 그대로 믿게 한다. 마법의 지속시간은 다양하며, 효력이 지속되는 동안은 "J"가 반짝거린다. 그러나 Jinx주문을 쓰면 체력소모가 크다는 것을 명심해야 한다.

[K] ill(죽임)－미사일식의 마법중에서 가장 강력하다. 악한 마법사들이 즐겨서 사용하며 마법의 스승들은 사용을 금지하고 있다. 그러나 특히 강력하고 아주 악한 적을 만났을때는 사용해야 하는데, Nightshade와 Black Pearl을 섞어, 시약을 적을 향해 던지면서 적의 실제이름을 말한다. 말이 끝나자마자 적의 생명은 심장이 일곱번 뛰기전에 끊어지고 만다. 대개는 치명적이지만, 특별히 강한 조직을 가진 적은 한번의 Kill로는 죽지 않을수도 있다. 여러번 쓸수도 있지만 사용자의 힘과 집중력을 크게 소모시킨다. 살아있는 것을 죽이는 것보다 Enery Field를 제거하는 것이 더 쉽다.

[L] ight(빛)－이 마법은 사소한 것이라서 초보자가 가장 먼저 습득하게 된다. 약간의 Sulphurous Ash를 막대기 끝에 놓고 노란색의 연한 빛이 날때까지 흔든다. 촛불을 생각하며 정신을 집중하고, 마법의 불을 켜기 위해 약간의 에너지를 준다. 그러면 시약이 없어질 때까지 타며, 걸어가는 지하동굴을 밝혀준다. 보통의 횃불에 비해 두가지 잇점이 있는데, 마법의 바람이외에는 이것을 끄지못하며, 연기가 없으므로 눈을 아프게 하지 않는 것이다. 많은 투사들이 눈물이 많이나서 그 자극으로 앞을 보지 못해서 큰 고통을 받기도 하였다.

[M] agic Missile(마법 미사일)－마법공부의 초기에 배우는 주문이면서도 마법에 익숙한 사람에게도 유용하고 자주 사용되는 것은 드물다. 마법의 초보자는 대부분 사람들을 깜짝놀라게하는 주문을 배우고 싶어한다. 날씨를 변화시키거나 짧은 거리의 수직이동 정도는 구경하는 사람들에게 큰 인상을 주지 못한다. 마법 사용자에게 큰 부담이 없으면서 큰 인상을 줄수 있는 간단한 주문이 Magic Missile이다. 사용하려면 Sulphurous Ash와 Black Pearl이 2:1로 필요하며, 적에게 강력한 푸른 섬광이 뿜어진다. 겉으로는 피해가 없어도 마음속에 약간의 타격을 입게 되는데, 이것은 그 위력보다는 놀람때문이라고 해야 할 것이다. 이것은 전투시에유용한 마법이지만, 실제 효과보다는 전시효과가 크고 마법사용자보다 더 큰 적들 대부분을 막을수 없다.

[N] egate(무력화 시킴)－자기보다 더 강하고 유용한 마법을 쓰는 적을 만나면 잠시동안 모든 마법을 쓸수 없도록 만들어 버리는 것이 나을 때도 있다. 이때에 Negate 주문을 사용하는데, Garlic의 보호능력과 Mandrak의 마력이 필요하다. 이 혼합물에 결합력을 주기위해 Sulphurous Ash가 같은 양만큼 필요하며 당신의 이름을 거꾸로 말해야 한다. 모든 마법은 Negate 자체를 제외하고는 효력이 일시 정지되며 "N"이 반짝거림으로써 작용중임을 표시한다. 이 주문은 짧은 시간 동안만 지속되며, 적을 전멸시키고 싶을때나 불리한 곳에서 재빨리 빠져 나오려고 할때만 사용하도록 한다.

[O] pen(뚜껑 열기)－만사가 태평하던 시절에는 귀중한 물건들을 운반하는 데에 나무상자가 주로 쓰였으며 지금도 많이 쓰인다. 그러나 악의 무리들이 나타나 이땅의 백성들을 위협하기 시작함으로써, 상자의 열쇠에 무섭고 때로는 치명적이기도 한 함정을

장치해 두는 일은 보통이 되었다. 부정한 재물밖에 가지고 있지 않은 지하생물들도 포함하여 모든 사람들이 이런 장치를 사용한다. 이런 무서운 장치들을 피하려면 마법을 쓰는데, "Appar Unem" 이라고 외치면서 열려고 하는 자물쇠위에 Sulphurous Ash 와 Blood Moss 를 섞어 뿌린다. Sulphurous Ash 의 빛이 Blood Moss 의 움직이게 하는 능력에 힘을 주어, 자물쇠가 안전하게 열리게 해주며, 상자속의 물건을 마법사용자가 마음대로 쓸수 있게 된다.

P rotection (보호)—한창 전투중에 어떤 공격도 소용없고 방어만 잘하면 될 때가 있다. 강력한 적에게 심하게 공격받을때 Sulphrous Ash · Ginseng · Garlic 을 섞어서 이 주문을 쓴다. Ginseng 의 단단함 · Garlic 의 튕겨내는 힘이 마법사와 동료들을 적의 공격으로부터 막아준다. 이것은 항상 효과가 있는것은 아니지만, 상당한 쓸모가 있다. Sulphurous Ash 는 마법의 원동력이 되는 마법의 불을 만들고, 주문이 작용을 시작할때 번쩍거림으로써 적을 놀라게 한다. 간단한 주문도 아니지만 특별히 강력한 것도 아니다. 지속시간은 짧고, 효력이 있는동안은 "P"가 반짝거린다.

Q uickness (가속)—이 주문은 마법중에서 가장 결과를 예측하기 어려우면서도 유용한 것의 하나로, 동료들에게 가장 유용하다. 이 주문은 동료들의 민첩성을 증가시켜서 평상시 보다 두배의 속도로 움직이게 해준다. 따라서 보통 때에는 한 차례에 한번 공격하는데 비해 적에게 두번 공격할 수 있게 된다. 그대신 Quickness 가 작용하는 동안은 나이를 빨리 먹게 되는데, 대부분의 사람들은 적보다 두배의 공격을 할 수 있다면 흰머리가 약간 나는 것은 괜찮다고 느낄 것이다. 필요한 시약은 Sulphurous Ash · Ginseng · Blood Moss 이다. Blood Moss 는 다른 것의 2배가 필요한데, 이 주문에는 움직임이 중요한 요소이기 때문이다. Sulphurous Ash 는 이 주문의 혜택을 받는 사람에게 에너지를 주며 Ginseng 은 너무 빨리 나이를 먹는 것을 방지해 준다. 이 주문이 작용하는 동안에는 "Q"가 반짝거린다.

R esurrect (부활)—Britannia 의 땅밑이나 숲 · 늪지대에는 많은 괴물들과 무서운 것들이 있다. 가장 용감하고 강한 투사들로 이루어진 집단에도 비극이 발생할 수 있다. 동료가 적에게 죽었을 경우, 가장 뛰어난 마법사만 있다면 희망이 있다. 동료를 죽음의 땅에서 되돌아 오게 하는 방법이 있다. 불길한 망령이 되어 나타나는 것이 아니라, 비록 아주 약해져 있기는 하지만 피와 살이 있고 살아서 숨쉬는 상태로 돌아온다. 이 마법에 필요한 요소는 자신의 마법에 가장 적절하게 선택해야 하며, 그 구성은 각각의 마법사용자에 따라 다르다. 이 최고의 마법에 대하여 알려진 것은 희생자의 몸위에 시약들을 뿌리고 죽은 동료의 이름을 우뢰같이 크게 불러야 한다는것이다. 이 마법은 너무 힘들어서 한번 성공적으로 사용하고 나서는 다른 마법을 쓰려면 휴식을 취해야할 경우가 대부분이다.

S leep (최면)—마법사에게는 용기보다는 신중함이 필요할 때가 있다. 모든 적들이 다 악하거나 죽여야 할 것은 아니다. 이것을 확인하라. 어떤 것은 먹을 것을 찾아 나선 들짐승에 불과하며, 당신과 같은 생명체이다. 그러나 확인되지 않을 경우에는, 이것이 난폭한 Orc 여서 큰 위험에 처하게 될 경우도 있다. 이런 상황에서 현명한 마법사는 상대를 깊은 최면상태로 만드는 Sleep 주문을 사용하고, 현위치에서 벗어나게 된다. Sleep 주문은 강한 마법이어서 많은 양의 정신 에너지가 필요하지만, 숨이 가쁘거나 몹시 피곤해진다는 뜻은 아니다. 적을 최면상태에 빠뜨리려면 Ginseng 과 그 두배의 Spider S 를 섞어서 공중에 뿌리면서 "Duerme" 라고 외운다. 당신과 상대방사이의 거리는 상관없다. 왜냐하면 Ginseng 의 효력이 깊은 잠에 떨어지게 하면서 Spider Silk 의 결합력이 먼거리의 적도 잡아내기 때문이다.

T remor (진동)—아주 강력한 주문이다. 이 처럼 힘이 드는 주문도 드물며, 강력하고 극적인 효과에 있어서는 Resurrect 다음가는 것이다. Sulphurous Ash · Blood Moss · Mandrake Root 를 주의깊게 섞어서, 크게 외치면서 상대방 발밑에 던진다.

Sulphurous Ash는 Blood Moss의 움직이는 능력에 힘을 공급하며, 주문에 강한 마법의 힘을 주는 것이 Mandrake Root이다. 적의 발아래 땅이 흔들리고 갈라지며 그들은 공포에 떨다가 땅속에 파묻혀 버린다. 주문중에서 이처럼 강한 충격으로 상대의 마음속에까지 공포감을 주는 것은 없다. 그러나 현명하게 사용해야 한다. 왜냐하면 이것을 쓰고나면 당신은 갓 태어난 아기처럼 약해지기 때문이다.

[U] ndead(망령추방)-악한 마법사 Mondain의 부활 이래로, Britannia에는 이미 죽은 괴물들이 다시 나타나기 시작했다. 이 죽었던 괴물들은 여러가지 모습을 하는데 Orc와 Goblin의 해골이 되어 움직이거나, 어둠의 땅에서부터 생명체들에게 복수를 하려온 귀신의 모양으로된 시체의 모습으로 나타나는 경우가 많다. 이 망령들은 정의의 빛과 전사들의 싸움에 의해 위협받고 있다. 그들은 죽이기가 힘들고 지치지 않으므로, 경험많은 모험가들이라도 위험에 처할 수 있다. 모든 마법사는 퇴치법을 알고 있으며, 필요한 요소는 마법사용자에 따라 다르다. 마법의 시약 특징에 대한 지식을 활용하여 어느 것 두가지가 퇴치에 필요한 힘을 공급해 주는지 결정해야 한다. 정확한 혼합법을 알고나면 괴물의 살아 있을때 이름을 외치면서 적에게 던진다.

[V] iew(관측)- 현명하고 정의로운 Lord British가 지배하는 Britannia는 매우 넓으며 지도가 없는 지역도 있다. 지도 만드는 사람들이 대륙의 전부를 조사했지만 깊은 곳은 아직 정확하게 기록되어 있지 않고, 동남쪽에는 지도에 위치도 표시되지 않은 섬들이 있다고 한다. 마법을 쓰는 사람들은 필요할때 View 주문을 사용할 수 있다. 이것은 중간정도의 마법으로 환각성의 Nightshade와 강력한 Mandrake Root를 사용한다. Mandrake는 마법에 힘을 공급해주며, Nightshade는 Blink주문이 닿는 거리내의 모든 곳을 보여준다. 시약들을 섞어서 여행하고 있는 지역 이름을 외치면 된다.

[W] ind Change(풍향 변경)-Britannia에는 걸어갈수 없는 곳도 있으므로 진실을 찾는 도중에 어떤 목적지까지는 배로 항해야여야 할 때가 있다. 배를 타면 변덕스러운 자연에 의해 늘 방향이 바뀌는 바람의 영향을 크게 받게 된다. 그러나 마법사에게는 마법에 의해 풍향을 조절할 수 있는 능력이 있으나 지속 시간은 짧다. Wind change는 힘든 마법은 아니므로 강력한 마법사 계속해서 사용할 수 있다. 그러나 상자를 열거나 짧은 거리의 이동 정도로 쉬운것도 아니다. 힘을 주는 Sulpharous Ash와 바람을 원하는 방향으로바꾸는Blood Moss를 혼합한다. 바람신의 이름을 부르고 원하는 방향을 외치면 바람이 당신의 명령대로 바뀔 것이다.

[X] it(탈출)-갈길이 먼데 땅속에 갇혀 지쳤을때는 Xit(Exit)주문을 쓰는 것이 좋다. 이것은 이동마법중에서 중간정도의 것인데 Blink주문과 특성이 비슷하다. 역시 대원들을 분해하여 땅위에서 재조합시키는 것이므로 앞서 설명한 Blink주문과 필요한 요소도 비슷하다. 대원들을 안전하게 움직이기 위하여 Blood Moss의 이동력 · Spider Silk의 결합력이 필요한 외에, Xit에서는 깊은 어둠으로부터 빛의 세계로 대원들을 인도하는데 필요한 빛을 내는데에 Sulphurous Ash를 써야 한다. 주문을 던질때, 땅속 탐험을 시작할때 지하통로로 들어오는데 사용한 입구를 생각해야 한다. Xit 주문이 성공적으로 이루어지면 바로 그 지점으로 되돌아오게 해준다.

[Y](Up)-두가지 가장 기본적인 이동방법은 특별한 이름을 가졌으며 지하에서만 쓸 수 있다. 그중 어려운 쪽인 "Y"는 처음 마법을 만들어낸 마법사 Yenthak Gnor를 기념하여 이름 붙인 것이다. Yenthak의 지시대로 Blood Moss와 Spider Silk를 혼합하여 달의 이름을 부르면 땅을 뚫고 위로 떠올라 지하동굴의 위층으로 이동된다. Spider Silk는 이동중에 대원들을 결합시키며, Blood Moss는 그들을 달에 가깝게 옮겨준다.

[Z](Down)-모든 이동 주문중에서 가장 간단한 것이다. Y와 같은 Blood Moss·Spider Silk가 필요하며, 모든 신체는 자연적으로 아래쪽으로 향하는 경향이 있으므로 마법사용자에게는 절반 정도의 정신적 에너지와 집중력만이 필요하다. 이름의 기원은 확실치 않지만, "Z"는 엄청난 힘을 가진 악마이며,

지하세계의 지배자로서 이름을 말할 수 없는 제왕의 실제이름의 첫자라고 한다. 주문이 효력을 내려면 시약을 뿌리면서 큰 소리로 "Baja"라고 외쳐야 한다. 외치는 음이 낮을수록 지하동굴 아래층으로 내려갈수 있는 확률이 높아진다.

SA:Sulphurous Ash Gi:Ginseng
Ga:Garlic SS:Spider Silk
BM:Blood Moss BP:Black Pearl
N:Nightshade MR:Mandrake Root
주문 : Spell 시약 : Reagent 혼합물 : Mixture

주 문	시 약	효 력
Awaken	Gi · Ga	깨어남
Blink	SS · BM	순간이동
Cure	Gi · Ga	해독
Dispel	SA·Ga·Bp	Energy Field제거
Energy Field	SA·SS·BP	〃 설치
Fireball	SA·BP	불덩어리
Gate Travel	?	장거리 이동
Heal	Gi·SS	치료
Iceball	BP·MR	얼음덩어리
Jinx	BP·N·MR	교 란
Kill	BP·N	죽 임
Light	SA	빛
Magic Missile	SA×2·BP	마법 미사일

주 문	시 약	효 력
Negate	SA·Ga·MR	마법의 정지
Open	SA · BM	상자 열기
Protection	SA·Gi·Ga	보호
Quickness	SA·Gi·BM	2배 속도
Resurrect	?	부활
Sleep	Gi·SS × 2	최면
Tremor	SA·BM·MR	진동
Undead	?	망령 퇴치
View	N · MR	관측
Wind Change	SA·BM	풍향 변화
Xit	SA·SS·BM	지하에서 지상으로
Y(up)	SS·BM	위층으로
Z(down)	SS·BM	아래층으로

PLAYER REFERENCE

A) Attack —준비한 무기(Ready Weapon 명령)로 적을 공격한다. 이어서 적 방향을 지정해야 한한

B) Board —배를 타거나 말을 탄다.

C) Cast —마법주문을 던진다. 이어서 던질 사람의 번호를 지정해야 한다.(전투중이나 지하동굴에서는 필요없다) 그리고 원하는 주문의 첫글자를 지정한다.

D) Descend —지하동굴이나 건물에서 아래층으로 사다리를 내려간다.

E) Enter —마을·도시·성·지하동굴·사당같은 곳으로 들어간다.

F) Fire —배의 대포를 쏜다(뱃전 쪽에만 있다). 이어서 방향을 지정한다.
주의 : 방향도 역시 뱃전 방향으로만 가능하다.

G) Get Chest —상자를 연다(함정이 있을경우 제거를 시도한다). 상자를 열 사람의 번호를 지정해야 한다. (전투중일때와 지하동굴에서는 필요없다). 주의 : 위험할지도 모르는 상자를 열때는 함정에 걸려들 위험을 줄이기 위해 Dexterity가 가장 높은 사람에게 시키는 것이 좋다.

H) Hole up and Camp —캠프를 치고 휴식을 취하며 상처를 회복시킨다.
주의 : 이 명령은 사용회수가 제한될 수 있다.

I) Ignite a Torch —지하동굴을 밝히기 위해 횃불을 켠다. 특정한 물건이 필요하다.

J) Jimmy Lock —막힌 문을 열기위해 마법 열쇠를 사용한다. 이어서 열려고 하는 문이 있는 방향을 지정한다.

K) Klimb —지하동굴·건물에서 위층으로 사다리를 올라간다. 지하동굴의 제일 위층에 있을때는 땅위로 나온다.

L) Locate Position(위치 탐색)—대상 물건을 지정한다.

M) Mix Reagents —앞으로 쓰기위해 주문에 필요한 요소물질들을 혼합 준비한다.
주의 : 어떤 주문이라도 던지기 전에 시약이 섞여 있어야 한다. "Reagent "라고 요구하면 원하는 시약의 해당 문자를 타이프한다. 혼합하고 싶을때는 〈RETURN〉을 친다.

N) New Order —대원들 중에서 두명의 자리를 바꾼다. 대원들을 이끌어갈 1번은 바꿀 수 없다.

O) Open Door —지정한 방향의 문을 연다.

P) Peer at Gem(보석을 들여다 본다)—대상의 지정이 필요하다.

Q) Quit & Save —현재의 게임상태를 디스크에 수록한다. 그대로 계속할 수도 있고 중단할 수도 있다.

S) Search —특별한 물건을 찾아 현재 있는 곳을 탐색해본다.

R) Ready a Weapon —전투용으로 가지고 있는 무기 중에서 한명에게 무장시킨다.

T) Talk —한사람이 지정방향에 있는 상인이나 마을사람과 대화를 한다.(참조)

U) Use —"Search"명령을 써서 찾아낸 물건을 사용한다.

V) Volume —소리를 on/off 전환

W) Wear Armour —전투시 방어용으로 가지고 있는 갑옷으로 한명에게 입힌다.

X) Xit —현재 타고 있는 것에서 나와서 걷는다.

Y) Yell —말을 빠르게 하거나 느리게 하기 위하여 "giddyup(이랴)" 또는 "whoa(워워)"라고 외친다.

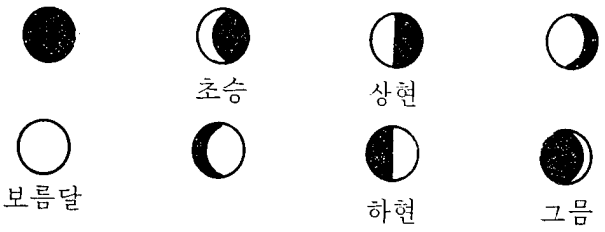
Z) Ztats —선택된 대원의 상태와 특성을 나타내준다. 0을 누르면 무기·갑옷·물건·시약·혼합물의 목록을 보여준다. ←, →키는 이 목록들을 스크롤 시키며 다른 키를 누르면 게임진행으로 되돌아간다.

참조 : 게임속의 인물들과 대화하는 것은 Ultima Ⅳ를 마스터하는 가장 중요한 방법중의 하나이다. 모든 마을의 사람들과 적극적으로 대화하지 않으면 당신의 추적을 완수하기는 사실상 불가능하다. 상대와는 어떤 대화든지 할수 있다. "Name" "Job" "Health"등을 물을 수있다. 어떻게 생겼는지 다시 "Look" 할수도 있다. 여기에서 대화속의 특정한 단어로 부터 힌트를 얻어 다른 것에 대해 알고 싶은 것을 물을 수 있다. 예를 들어 Dupr'e에게 그의 "Job"을 물으면 "I am hunting Gremlins"라고 답한다. 그에게 "Hunting"이나 "Gremlins"에 대해 물어볼 수 있다. 둘 모두에 대해 무언가를 가르쳐 줄것이다. 이 사람들은 당신에 질문을 할수도 있다. 여기에 정직하게 대답해야만 한다. 거짓말을 하면 기억되었다가 게임의 다른 부분에서 당신에게 지장을 줄 것이다. 가끔 당신이 무엇을 물어야 할지 모를때는 다른 사람이 도와줄 수도 있다. 예를 들어 Iolo the Bard는 당신에게 Shamino the Ranger에게 칼(Sword)에 대해 물어보라고 말해줄 수 있다. 전에 Shamino를 만났으면서도 그에게 칼에 대해 물어보지 않았을 수도 있다. 따라서 알고 싶으면 그를 다시 찾아야 한다.

어떤 사람은 당신의 여행동료가 되고 싶어 한다. 대원이 되어 주기를 바랄 경우에는 그에게 "Join"을 요청한다. 대원들을 가능한 빨리 강하게 만드는 것이 좋으며 게임을 완전히 끝내려면 7명이 동료가 필요하다. 대화가 끝나면 정중하게 "Bye"라고 한다. 여행경로를 기록해두라./ Ultima Ⅳ의 추적을 푸는 수많은 단서가 여러 사람들과의 다양한 대화속에 있다. 게임 도중에 지나간 대화를 참고하지 않으면 이 게임을 풀기는 어려울 것이다. 도시와 마을들을 철저히 조사하라./ Ultima Ⅳ의 수많은 목표들이 각각의 도시안에 모두 있다. 다른 곳으로 옮겨가기전에 한 마을에 숨겨져 있는 해답을 모두 찾아내도

록 충분한 시간을 가지고 조사하는 것이 좋다.

주의 : Ultima Ⅳ의 인물들과 대화하다가 불쌍한 사람들을 도와주고 싶을 때가 있을 것이다. 이때는 "Give" 하면 된다. Ultima Ⅳ에는 자체의 키보드 버퍼가 있어서 8자까지 타이프 할수 있다. 디스크 작동중이거나 음향효과시에는 키보드 입력이 되지 않는다. 이미 버퍼에 들어간 문자를 취소하려면 스페이스·바를 한번 누른다. 그러면 모든 문자가 지워진다. 화면의 오른쪽 위에는 Party Window가 있어 대원들의 번호·이름·Hit Point·상태를 표시한다. (상태는 G:Good, P:Poison, S:Sleep, D:Dead 등으로 표시) 그 아래쪽의 좁은 Window는 가지고 있는 Food와 Gold의 양을 표시하고, 가운데의 표식은 현재 어떤 마법이 작용하고 있는지를 나타내어 준다. 왼쪽 View Window로서 위쪽에 쌍동이달 Trammel과 Felucca의 상태가 표시되는데 그 표시는 다음과 같다.



대원의 상태를 살펴볼때 Party Window에는 다음과 같은 것들이 나타난다.

대원번호, 이름, 성별 (, 로 표시), 직업, 상태

MP(Magic Points) STR(Strength)

DEX(Dexterity) INT(Intelligence)

LV(Level) HP(Hit Points)

HM(Hit point Maximum : Hit point를 가질수 있는 최대 한도)

EX(Experience points)

W(Weapon) A(Armour)

해적과 싸워 이겨서 배를 뺏으면 좁은 Window의 Gold가 표시되는 곳에 배의 Hull Strength가 나타난다. 바람의 방향은 View Window의 아래쪽에 표시된다. 마법능력은 당신과 동료의 직업(Profession)과 지능(Intelligence)에 의해 좌우된다. 마법의 강도는 사용자의 지능의 두배에 직업에 따르는 비율을 곱한 것이다. 직업별 비율은 다음과 같다.

Mage − 1	Druid − 3/4
Bard − 1/2	Paladin − 1/2
Ranger − 1/2	Tinker − 1/4
Fighter − 0	Shepherd − 0

이동방향키 : "Return" 또는 " " −북쪽 또는 전진
"/" 또는 " " −남쪽 또는 후진
"→" −동쪽 또는 우회전
"←" −서쪽 또는 좌회전

A	F	H	P	O	F	W	TH
B	B	I	I	P		X	EE
C		J	I			Y	NG
D		K		R		Z	EA
E	M	L		S			ST
F	Y	M		T			
G	X	N		W			

게임을 시작하려면 Program Disk를 부트시킨다.
드라이브가 두대이면 메뉴에서 "N"을 누른다.
새 게임을 시작하려면 "I"를 누른다.
디스크 교환에 대해 알려면 "ESC"를 사용한다.
기록 목적이나 같은 게임을 하기위해 Britannia disk를 복사해들 수 있다.

악한 : Evil	보석 : Gem
지하동굴 : Dungeon	대도시 : City
선 : Virtue	도시 : Town
명상 : Meditation	마을 : Village
약초 : Herb	성 : Castle
전투 : Combat	상자 : Chest
물건·물품 : Item	여관 : Inn
기호 : Rune	마법 : Magic
혼합물 : Mixture	솜씨 : Dexterity

장거리용 무기 : Missile Weapon
도망 : Flee 경험점수 : Experience points

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

(카멘 센디에고를 잡아라)

▶ 추적은 시작된다.

월요일 오전 5시. 벨이 당신을 놀라게 한다. 눈을 감은채 전화기를 찾으니 수화기가 바닥에 떨어진다. 어둠속에 Boss의 목소리가 들린다.「일어나./막내 임무다.」

당신은 벌떡 일어나 불을 켠후, 아직 손때도 묻지 않은 탐정 수첩을 쥐었다.「알겠읍니다. 주임님」 대답은 졸음 때문에 불확실 하다. 「지금 막 INTERPOL (국제 형사 경찰기구)로 부터 연락이 있었다. 카멘의 일당이 또 사건을 일으켰다고 한다.」

「실마리는?」「없다. 괘씸한 녀석들이야. 이 이상은 전화로는 전할 수 없다. 지금 바로 사무실로 와./ 한치의 여유도 없어./」「알겠읍니다.」 떨리는 손으로 수화기를 두고 당신은 왜 이런일을 하게 되었는지 생각했다. 오늘 아침까지는 Carmen Sandiego와 그 일당,「악한 국제동맹」은 Sensational한 신문의 활자에 지나지 않았다. 5년 이상이나 Carmen Sandiego와 그 일당은 New York으로부터 Sydney까지의 명탐정들을 재치고 세계에서 가장 중요한 보물을 훔치고, 모으고 있었다. 그리고 또「전성탐정사」의 신인인 당신은 이 불가능에 가까운 그들의 추적이라는 임무를 받은 것이다.

▶ 게임 시작

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?의 디스크를 Label을 위로해서 Disk Drive에 넣어 뚜껑을 닫읍니다.

Computer와 Monitor에 전원을 넣어 주세요. 프로그램이 LOAD되어 Animation이 전개되어 시작됩다. INTRO화면을 다 보면 (혹은 Disk Drive의 불이 꺼지면 언제라도) 디스크를 뒤집어서 Key 혹은 Button #ϕ를 눌러 주세요.

▶ 도둑을 잡자

싸인·인

수사는 당신의 거점「전성탐정사」로 부터 시작됩니다. 14문자 이내로 당신의 이름을 수사 Computer에 Type해서 RETURN Key를 눌러 주세요. 틀리면 ← Key로 지워서 바르게 Type해 주세요. 처음일 때는 Computer에게 당신이 신인인 것을 알려야 합니다. 그때부터 당신의 이름은 Computer Memory에 기억됩니다. 싸인·인이 끝나면 Computer는 당신에게 임무를 주고 당신을 임지로 보냅니다. 그럼 행운을 빈다./

콘트롤

프로그램은 Key board, Joystick의 어느 것이나 사용할 수 있읍니다. 오른쪽 아래에 표시되는 Main Menu에서의 Option이 추적이나 범인을 분별하는 것을 도와줍니다. 목적의 Option이 점등할때까지 화살표 Key 혹은 Joystick을 써서 RETURN Key 혹은 Button #ϕ를 눌러 주세요. 틀린 Option 을 골라 버렸을 때는 ESC Key 혹은 Button #ϕ 로 Main Menu로 돌아갈 수 있읍니다. 이상의 방법으로 기타의 Menu도 콘트롤 해 주십시오.

특수한 Key

CTLR-I : Joystick과 Key board의 변환

CTLR-L : 「전성탐정사」에서의 당신은 순위를 표시합니다.

CTLR-D : INTERPOL의 File에서 탐정의 이름을 지웁니다.

CTLR-R : 지금하고 있는 게임을 끝내고, 새로운 게임을 시작합니다.

CTLR-S 소리의 ON/OFF변환

CTLR-Y Joystick의 Y방향을 반전시킨다.

CTLR-F 탐정의 명예전당을 표시합니다.

▶ 당신의 임무

도둑은 30개의 도시 어딘가에 숨어 있읍니다. 당신의 임무는 실마리를 찾아서 추적하는 것입니다. 실마리는 그 도시든가, 도시가 있는 나라에 대한 것입니다.

10명의 용의자가 있고 그중의 어느 누구도 범인이 될 수 있읍니다. Carmen Sandiego는 그 중에서도 가장 잡기 어렵습니다. 처음에 당신은 Rookie의 Level서 부터 시작됩니다. 그리고 실적을 올릴 때마다 순위는 올라가 (RANK는 5개 있읍니다.) 최고는 Ace Detective입니다.

수사 Computer, THE WORLD ALMANAC AND BOOK OF FACTS, 그리고 범죄인 File이 실마리를 푸는데 쓸 수 있읍니다. 재빨리 사건을 해결하는 시간은 정해져 있읍니다. 수사 Computer가 제한 시간이 언젠가 알려 줄 것입니다. (RANK가 올라갈수록 어려워 집니다.)

▶ 수사를 시작하자

Starting Point는 범행이 일어난 장소, 도둑이 보물을 훔친 장소입니다. 공식 INTERPOL 지도로 당신이 있는 도시와 나라의 위치를 알아 두십시오. 주된 화면은 당신이 지금 있는 장소와 일시를 표시합니다. 새로운 장소에 도착하면 화면에 나타나는 설명을 읽어 주십시오. 장래, 사건을 해결하는데 도움이 될지도 모릅니다. 특징적인 풍경이나 전형적인 풍경을 표시하는 그림도 또한 도움이 될 것입니다. Main Menu의 4가지 Option이 범인을 쫓는 것을 도와줍니다.

See Connections

지금있는 장소로부터 비행기로 갈 수 있는 곳을 나타냅니다. 도둑이 어디에 갈 수 있는가를 처음에 알아 두십시오. 다보고 나면 Hide Connections로 지워 두세요.

Depart by plane

도둑을 뒤쫓기 위해서 탑니다. 좌측 상단에 행선지의 대충의 지도가 표시됩니다. 행선지를 선택해 주세요. 여정이 표시됩니다.

Investigate

도시에 남겨진 실마리를 찾아 도둑이 어디에 갔는지 알아 봅니다. 각각의 도시에는 그때에 따라 3개의 장소가 있읍니다. 실마리를 찾을 장소에는 마음대로 몇번이고 갈 수 있지만, 그때마다 귀중한 시간을 없앤다는 것을 기억해 주세요. THE WORLD ALMANAC의 책에서 찾아낸 실마리를 풀어 주십시오.

Visit Interpol

용의자를 추려가는데 도움이 됩니다. Interpol의 수사 Computer를 써서 도둑이 누구인가 알아냅니다. 먼저 Main Menu로 부터 Visit Interpol을 선택해 주세요. 우측에 용의자의 특징이 표시됩니다.

도둑에 대한 실마리가 잡히면 이하와 같이 그 정보를 Computer에 입력합니다. 당신이 알고 있는 특징을 점등시킵니다. (예를 들어 hair)

그리고 RETURN이든가 Button #ϕ로 머리카락색을 선택해 주세요. 알지 못하는 특징에 대해서는 공백으로 놓아 두세요. 선택이 끝나면 당신이 탐정의 RANK의 가장 위까지 가고 은퇴하면 새로운 이름으로 또다시 시작 할 수가 있읍니다. 진짜 이름은 명예 전단에 실려있을 겁니다.

COMPUTE를 골라 주세요. Computer는 그 특징으로 부터 알수 있는 인물을 표시합니다. 용의자가 한사람으로 추려지면 Computer는 구속영장을 발행합니다. (뒤에 틀린 특징이 나왔을 경우 올바른 것

을 입력하면 새로운 구속영장이 발행됩니다.)

▶ THE WORLD ALMANAC을 쓰자.

수사에 있어서도 가장 중요한 도구는 THE WORLD ALMANAC의 책입니다. 이 책으로 당신은 세계의 여러 나라나 기타의 도둑을 쫓는데 필요한 정보를 얻을 수가 있읍니다. 먼저 책의 목차에서 나라의 이름이나 물건의 이름을 찾습니다. 실마리는 연결된 도시나, 그 나라외의 장소인 경우도 있읍니다.

▶ THE WORLD ALMANAC의 사용예

○ KRONER라는 단위의 통화는 어느 나라에서 쓰여지고 있는가?

1. 도둑이 도망간 곳이 어딘지 알기위해 지금 장소가 어디에 이어지는지 조사합니다. 지금은 몬트리올, 런던, 오슬로 입니다.
2. 공식 INTERPOL 지도로 그것들의 도시가 어디에 있는지 확인해 보세요.
   몬트리올은 캐나다, 런던은 영국, 오슬로는 놀웨이에 있지요.
3. 목차에서 그것들의 나라를 찾아서 그 페이지를 뒤집니다.
4. 각각의 나라의 「Finance : Currency」의 항을보면 KRONER는 놀웨이, POUND가 영국, DOLLAR가 캐나다에서 쓰여지고 있는 것을 알수 있읍니다. 목적지는 놀웨이 인것 같습니다.

○ KING COBRA는 어느 나라에 있는가?

1. 같은 식으로 장소의 이어짐을 보고 지도에서 확인합니다.
2. THE WORLD ALMANAC에서 발췌될 만한 항목을 생각합니다. 이 경우 KING COBRA이니까 SNAKES이지요.
3. 목차에서 「SNAKES」를 찾고 그 페이지를 봅니다.
4. 「SNAKES」 아래의 「KING COBRA」를 찾습니다.

▶ HINT

도둑은 잘 숨고 그의 동료들에게 당신을 Check하도록 하고 있읍니다. 수상한 인물이 화면을 스쳐가면 올바른 방향으로 가고 있다는 증거입니다. 도둑은 실없이 잡히지는 않습니다. 당신이 더욱 접근하면 상황은 점점 위험해지고 있읍니다. 수사 Computer를 너무 사용하면 귀중한 시간이 점점 없어져 갑니다. 무의미한 여행을 즐기거나, 아무 목적없이 이동해서 헛되게 시간을 낭비하지 마세요.

THE WORLD ALMANAC을 잘 써서 수사의 시간을 줄이 십시오. 도둑을 잡기전에 구속영장이 있는지 없는지 확인하세요. 만약 없으면 도둑을 잡을수가 없읍니다. 그리고 범인이 구속영장의 인물과 일치하고 있는지 어떤지, 만약 틀리면 그 사건은 실패해 버립니다.

사건은 매회 틀립니다. 새롭게 시작하면 새로운수사, 새로운 도시로 부터의 Start, 새로운 보물이 도난당하고 새로운 범인이 도망갑니다.

▶ 범죄인 File

이름 :

Carmen Sandiego

직업

MONACO INTELLIGENCE SERVICE의 전 스파이

기타 : Carmen Sandiego (동료로 부터는 「BUFFY」라고 불리고 있다)는 많은 나라의 스파이, 2중 스파이, 3중 스파이 그리고 4중 스파이로서 활동하고 있어 본인도 어느 나라를 위해서 일하고 있는지 잊어 버리고 있는 것 같다. 빨강색 머리카락을 갖고 「악한 국제동맹」의 창립자인 그녀는 역사적으로 가장 악질이고 꾀많은 도둑의 한 사람으로 손 꼽히고 있다. MONACO의 스파이일 때는 테니스는 프로급이었고 이동에는 항상 1939년의 Packard Converible를 쓰고 있던 것 같다. 그녀는

Tacos를 좋아해서 공식비상에는 반드시 유명한 루비 목거리「Moldavia의 별」과 함께 나타난다.

이름 : Merey Laroc

직업 : Aerobic Dancer

기타 : 과거 5년에 걸쳐서 이 Brunette의 미인은 엄정난 대부호를 위한 EXERCISE교실을 이동식의 온천과 함께 이끌어 세계를 여행해 왔다. 소문으로는 그것은 단순한 외모에 불과한 것 같다. 도둑질을 하지 않으면 그녀는 좋은 생활을 보낼 수 없는 인물이다. 세계적인 등산가 이면서도 보석이나 Spicy한 음식물에 애착이 있다. 쉴수 있고 다음일을 생각하는 장소인 그녀의 Limousine을 타고 여행하는 것을 좋아하는 것 같다.

이름 : Dazzle Annie Nonker

직업 : Suez 서쪽의 가장 견실한 요쿠르트 빠의주인

기타 : 신발끈의 왕, Baron Franz Von Nonker 의 단 한명의 후계자로 태어나 Croatian인의 Tennis Pro와 사랑에 빠져 집에서 쫓겨났다. Davis Cup의 Mix Doubles에서 Cut를 치는 것을 실수하여 Tennis를 그만두고 그녀는 그 Wits와 급료에서 남겨둔 고작 300만불을 가지고 생활을 하지 않으면 안되게 되었다. 이 질소한 자산과 태어났을때 부터의 용기로 이 금발의 폭탄은 Chez Acidopilus를 열수가 있었다. 인간 쓰레기들이 출입을 하기 때문에 이 Chez Acidophilus는「악한 국제연맹」의 사령본부가 되었다. 그녀는 몸에 문신을 하고 있는 조개류를 좋아하는 것 같다. Bugatti의 Limousine에 타고 있다.

이름 : Lady Agatha Wayland

직업 : 눈에 띄는 구두를 좋아하는 이 여성은 영국 상류 계급이 소재인 Mystery 소설의 팬이다.

기타 : 살인사건을 해결할 능력은 없지만, 부를 축적하는 데는 관심이 많다. 신경은 쓰지않고 법률을 지키지 않고, 광신애국주의 자와 Speed광으로 Denghby이며 제한속도를 넘기는 것을 좋아 한다. 빨간 머리카락을 바람에 날리며, 큰 Mexican Restaurant를 찾아서 교외를 Drive한다. 운동을 좋아하는 여성으로 지방의 Tennis코트에서 시합을 하고는 용돈을 벌고 있다. Granstark의 왕실보물실에서 훔친 작은 Grape Fruit급의 Diamond반지를 하고 있다고 한다.

이름 : Len "Red" Bulk

직업 : Non Pro 하키 선수이며 태어나서 부터의 도박장이 자기 자신을 매수하려하다 인생을 그릇쳤다.

기타 : 어려운 생활의 실업자였던 그는 그의 도박벽을 만족시키기 위해 도둑의 세계로 들어갔다. 커다란 일을 하나 해치우면 도둑가업을 그만두려고 하고 있다. 너무 큰 Shock를 머리에 계속 받았기 때문에 가끔 그는 자신이 큰 뿔을 가진 양이라고 생각하여 근처의 야산에 올라간다. 지붕이 있는 차에는 안타고 생선류를 즐겨 먹고, 오른손 엄지에 있는 인어의 문신으로 남을 놀라게 하려한다.

이름 : Scar Graynolt

직업 : 조용한 Folk guiterist 인척하고 있지만 실은 미운 마음을 가진 자이다.

기타 : Scandinavian의 농구팀에게 겨울동안 바깥에서 처음으로 게임을 하기 위한 반사하는 Head Band를 팔고 부를 이루었다. 훌륭한 Sports Man으로 돈을 위해 Croquet를 한다. 주어진 상 가운데 3일간 계속된 마라톤에서 Ihor Ihorovitch로 부터 싸워 빼앗은 5캐럿의 분홍반지가 있다. 간혹 공적인 장소에 나타날 때는 2m나 되는 Tibet인의 시중을 받으며 흐린 유리가 붙은 Limousine을 타고 머리카락은 빨간색인 것 같다.

이름 : Nick Brunch

직업 : Hard boiled를 좋아하는 아마츄어 탐정

기타 : 그의 관심은 빠른 차와 그것보다 더 빠른 여성이다. 그는 결코 바른 길을 인도해 주는 사람을 무시하지 않는다. 태어날 때부터 등산

가이며 마지막으로 모습을 나타낸 곳은 Alpine촌으로 Kamikaze-1250이라는 오토바이에 타고 외치고 있을 때 였다. 대개 더러운 프렌치 코드를 입고 챙을 접은 모자, 그리고 오른쪽 손에 Dick Tracy Climefighter's의 반지를 끼고 있다. 친구인 Scar Granolt 와 마찬가지로 Mexico요리를 좋아한다. 흑발이며 브라운색의 눈동자, 수염을 기르고 있다.

이름 : Fast Eddie B

직업 : 세계적인 Croquet선수, 그는 항상 그의 Convertible의 트렁크에 Castom-Made Set (Croquet용)를 가지고 있다.

기타 : 도둑신사로 상류도적, 그는 People Magazine의 Top 10에 게재될 정도로 대부호이다. 항상 빈틈없는 옷차림으로, 한번은 자기가 가장 좋아하는 Mexican Restaurant에서 그의 흰색 Linen Suit에 Hot Sauce를 업지른 웨이터와 크게 싸운적이 있다. 그의 가장 유명한 범죄는 Damask의 Taple Cloth를 훔친 것이다. 웨이터가 되어 공식 디너중 한장의 그릇도 깨지 않고 한방울의 술도 업지르지 않고 그 Table Cloth를 훔쳤다. 사실, 도둑 맞은 것은 Desert가 나올때까지 아무도 몰랐다. 흑발의 이 지능범은 범행이 있던 장소에 표시로 Dimond의 넥타이핀을 남기고 간다.

이름 : Ihor Ihonovich

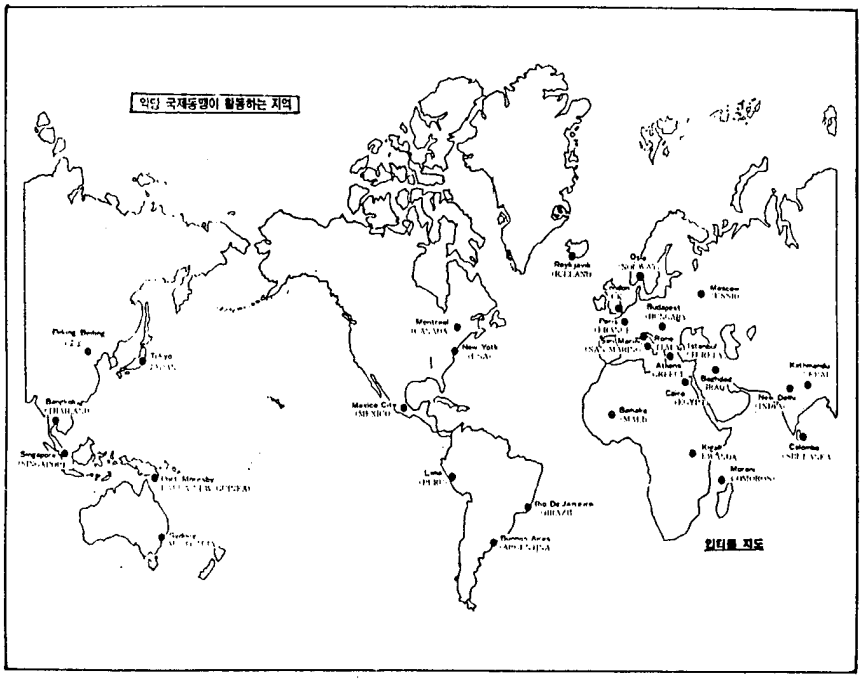
직업 : 황제의 자리나 기타 여러가지 것을 갖고싶어 하고 모르는 사이에 자취를 감추는 기술을 가지고 있다.

기타 : 유대류(有袋袋)를 굉장히 좋아한다. 민중의 폭동을 도와준다. 금발로 이상한 Ukraniar의 문신을 하고 있고, 수조(물고기를 담아 놓는 곳)속의 Lobster를 다먹었다는 것으로도 알려지고 있다. 그의 Limousine에는 Color T.V가 붙어있고 토요일의 Cartoon Show 는 꼭 본다.

이름 : Katherine " Boom Boom "Dkb

직업 : 시베리아 횡단 오토바이 경주에서 3번 우승하고 있고「악한 국제동맹」의 공식의장 ( )

기타 : Popular Mechanics지의 중앙화보에 실린적도 있는 이 brunette의 미녀는 건강에 관심이 있다. Meeting에는 출석한 적이 없으나 Mercy Laroc의 Aerobic 교실의 창립 회원이다. 생선요리에 정통한 미식가의 주방장이며 등산도 한다. 왼쪽손에 Eagle의 문신이 있다.



WILLY BYTE IN THE DIGITAL DIMENSION
(숫자로된 세계의 윌리바이트)

머리말 Welcome to the Digital Dimension

현재와 같은 빅·브라더(Big Brother)의 시대에 사는 우리들은 미래에 닥칠 충격을 느끼고 있다. 퍼스널·컴퓨터, 자동화된 계산기, 로보트화된 수퍼마켓등이 발명되어 생활을 편리하게 해주고 있다. 그러나 당신이 퍼스널·컴퓨터라는 단어에 친근감을 느끼기 시작할 때가 언제였던가?

이것을 염두에 두고 우리는 Willy Byte(윌리·바이트)를 만들었다. 사람들이 컴퓨터와 친숙해지려면 그 내부를 보여주는 것보다 더 좋은 방법이있겠는가? 그 방법이 여기에 있다. Willy Byte는 키보드에서 디스크·드라이브까지 컴퓨터 내부의 모든 곳을 돌아볼수 있게 해준다.

이 매뉴얼은 게임에 대한 설명뿐만 아니라 컴퓨터 자체에 대한 지식도 줄수 있도록 만들어져 있다. 게임을 하고 이 설명을 읽으면서 컴퓨터와 그 기본적 동작에 대해 더 깊은 이해를 할 수 있게 되기를 바란다. 또한 Willy Byte를 통해 컴퓨터가 전보다 더욱 "퍼스널(Personal)"한 것이 될수 있기를 바란다.

임무 Your Mission

당신이 선택한 임무는 컴퓨터 내부에서 정보의 바이트들을 관리하는 것이다. 키보드에서 시작하여 당신은 하나 또는 그 이상의 문자를 기호화하여 타이프하게 된다. 이어서 메모리에 그 바이트들을 저장하기 위하여 CPU를 통해서 RAM으로 움직인다. 최종단계는 RAM에 저장된 정보를 디스크·드라이브 속의 디스크에 세이브하는 것이다.

이것은 전원(Power)이 떨어지거나 클록(Clock)에 이상이 생기지만 않는다면 아주 쉬운 일 일것이다. 그러나 그런 일은 생긴다. 게다가 Hex Luthor도 있다. 그는 비행기 날개를 먹어치우는 Gremlin과 비슷하며 매우 강하다. 이런 장애물만 없다면 당신이 고득점을 얻기는 쉬울것이다. 그러나 인생에는 약간의 장애물이 있어야 재미있을 것이다.

옵션 메뉴 The Options Menu

키보드로 할 것인지 조이스틱을 사용할 것인지 선택하고 나면 자신이 직접 메시지를 입력할 것인지 프로그램이 메시지를 선정해 주도록 할 것인지를 선택해주어야 한다. 당신은 게임을 하면서 컴퓨터 내에서 이 메시지를 전달하도록 되어있다. 당신의 기술 레벨은 메시지내의 문자의 수에 따라 정해지므로, 문자가 많을수록 기술 레벨도 높아진다.

CPU

Willy Byte에서는 CPU가 전체 시스템에 대한 옵션·메뉴로서 작용한다. 착륙한 후에 아래쪽의 받침대들을 건너 뛰어서 원하는 옵션·버튼의 바로옆에 간다. 그 옵션을 선택하려면 받침대에서 버튼위로 내려 오기만 하면 된다. 버튼 아래의 타이틀이 반전되면서 그 옵션이 선택된 것을 표시해 준다. 마음이 변하면 다른 버튼을 누르기만 하면 된다. 원하는 옵션을 선택했으면 중앙의 받침대로 가서 바로

위로 점프하면 CPU를 떠나게 된다.

(주의 : 실수로 PROG를 눌렀을 때에는 CTRL-F로 수정할 수 있다)

중앙 처리 장치(Central Processing Unit : CPU)는 컴퓨터의 "두뇌"라고 할수 있다. 그러나 인간의 두뇌와는 달리 CPU는 독립적으로 판단·생각하지는 못한다. CPU는 연산/논리 장치(Arithmetic/Logic Unit : ALU)와 제어장치(Control Unit)로서의 두가지 주요 역할을 한다. 연산/논리 기능은 CPU가 산술계산과 비교·정보탐색을 할수 있도록 해 준다. CPU의 제어 기능은 혼잡한 러쉬·아워에 교통정리를 하는 바쁜 경찰관과 같은 것이라 할 수 있다. 정보의 바이트들이 컴퓨터에 들어오면 CPU는 입력장치·(키보드), 메모리, CPU, ALU, 출력장치(디스크·드라이브) 사이에 정보의 흐름을 조정해야 한다. 이런 작업에는 시간이 많이 걸릴것 같지만 1바이트가 키보드에서 CPU로 오기까지 실제시간은 10억분의 1초밖에 걸리지 않는다.

CPU는 또한 두개의 저장용 레지스터(X와 Y)를 가지고 있다. X, Y레지스터는 CPU가 특정한 기능을 수행하는데 필요한 명령문들을 한 바이트씩 일시적으로 저장해 둔다.

만화로 그려진 CPU·룸에서 플레이어는 V자 모양의 ALU와 화면 왼쪽위에 있는 X, Y 레지스터를 볼수 있을 것이다. ALU 아래쪽의 길다란 사각형은 플래그를 나타낸다. 플래그는 CPU내에서 실행되고 있는 어떤 기능의 상태를 체크할 수 있게 해준다. 프로그램·카운터 (Program Counter : PC)는 다음에 시행될 명령문이 어느것인지를 CPU에게 가르쳐 준다.

실제의 컴퓨터 내부에서는 플로우 차트의 형태로 되어있는 명령문들의 세트가 보통 메모리에 저장된다. PC가 다음 명령문을 정해주면 CPU는 메모리에서 명령문들을 차례로 가져온다. 그러나 Willy Byte에서는 플레이어가 CPU의 작용을 지시해주는 PC와 명령문세트 사이의 관계를 눈으로 볼수 있게 해주기 위하여 이 명령문들이 CPU룸 안에 위치하도록 만들었다.

플로우차트의 개념은 플레이어가 컴퓨터·프로그래밍에 필요한 기초적인 기술들을 익히게 하기 위하여 사용하였다. 보통, 플로우차트는 CPU의 작용을 지시하는 명령문 세트를 만들기 위해 프로그래머가 사용하는 수단이다. 플로우 차트에는 수행될 특정한 명령문 세트에 필요한 분기점과 처리단계가 나타나 있다. Willy Byte에서는 플레이어가 Willy가 움직일 경로를 플로우차트로 만듬으로써 게임을 능률적으로 할 수 있다. 이 기능은 플레이어에게 플로우차트의 기본개념을 이해할 수 있게 해 줄 뿐 아니라 마지막에 높은 점수를 얻는데에도 도움이 된다.

키보드 Keyboard

임무는 여기에서 시작된다. 당신이 만든 비밀 암호의 첫 문자를 입력시키려면 줄 하나를 타고 올라가서 회로기판 중앙에 있는 키스위치 위로 뛰어 오른다. 기판 아래쪽에 나오는 8비트(1바이트)를 아래쪽까지 밀어내린다. 방전되는 정전기에 닿으면 무서운 결과가 생기므로 주의해야 한다. 또한 Hex Luthor를 경계해야 한다. 전체 바이트가 아래쪽에 도착하면 여기에 나가게 된다. 그러면 당신도 나가야 한다. 관 속으로 점프하기만 하면 된다. 키보드는 컴퓨터의 입력장치이다. 정보는 26자의 알파벳, 10개의 숫자 (0~9), 20개의 특수기호를 사용하여 키보드로 부터 컴퓨터내로 들어온다. 이것들을 캐릭터(Character)라고 한다.

외국인과의 대화에 통역자가 필요하듯이, 컴퓨터는 키보드로 부터 받아들인 모든 캐릭터를 2진수로 바꾸어야 한다. 각각의 캐릭터는 고유한 2진 코드가 있다. 2진법은 단 두개의 숫자 1과 0으로 구성된다. 따라서 각 캐릭터는 0과 1의 숫자로 이루어진 조합으로 컴퓨터에 의해 바뀌어진다. 이 숫자들을 비트라고 하며 2진 숫자(binary digit)에서 따온 말이다.

비트의 형태로 된 정보는 전기 신호를 사용하여 컴퓨터 회로 내를 움직인다. 0으로 된 명령은 회로를 끄라는(off) 것이 되고, 1로 된 명령은 회로를 열어라는 것이 된다. Willy Byte에서는 회로를 끊으라는 것

은 진한색의 비트로, 회로를 열어라는 것은 연한색의 비트로 표시된다. 플레이어가 컴퓨터내로 입력한 캐릭터는 8개의 on, off 비트의 조합으로 되어 바이트(byte)라고 한다. 아래에 그 예를 소개한다.

캐릭터	바이트	회로 8 7 6 5 4 3 2 1
B	01000010	off on off off off off on off
O	01001111	off on off off on on on on
O	01001111	off on off off on on on on
T	01010100	off on off on off on off off

대부분의 컴퓨터 사용자들은 키보드위에 있는 표준 기호 코드 (A,B,C,1,2,3…등등)를 사용하여 컴퓨터와 통신하지만, 많은 프로그래머들은 4개의 비트를 묶어서 16진 코드 시스템을 즐겨 사용한다. 16진법에서는 4비트씩 묶어서 (한 바이트의 절반 또는 "nibble"이라 한다) 각각 1개의 16진 숫자로 바꿀수 있다. 그 숫자는 0～9와 A～F까지의 문자를 사용한다. 16진법을 사용함으로써 프로그래머는 컴퓨터내에 직접 정보를 입력하여 더 빨리 처리할 수 있다. 그러면 컴퓨터는 두 숫자로 된 16진 코드로 바꾸기만 하면 된다. Willy Byte에서는 16진수 표기와 8개의 on, off 비트(1바이트)에 해당되는 ASCII 캐릭터가 키보드·룸 옆 페이지에 그래픽으로 나타난다. Willy카 키보드 스위치를 누르면 ASCII 캐릭터와 그에 해당하는 16진 코드가 화면 왼쪽 위와 오른쪽 구석에 각각 나타나며 플레이어가 선택한 문자나 숫자에 해당하는 바이트가 키보드 스위치 아래에 나타난다. 이런 방법으로 플레이어는 ASCII 캐릭터와 그 16진 코드·2진 표기법 사이의 관계를 이해할 수 있다.

RAM

당신이 키보드로 부터 보낸 바이트(들)은 이제 RAM(Random Access Memory)에 저장될 준비가 되었다. 그러나 먼저 바이트가 바른 위치에 저장될 것인가를 확인해야 한다. Willy가 나타난 층에서, 칩으로 떨어지는 펄스(pulse)들을 피하여 달려간다. 그리고 다시 아래쪽 칩있는 곳에서 반대방향으로 다시 들어 간다. 왼쪽 끝에 있는 로프를 타고 맨 윗층에 올라가면 조종장치가 있다. 큰 오렌지색 버튼은 전원 스위치이므로 건드리면 안된다. ↑, ↓ 버튼을 이용하여 작은 관을 움직여서 사용가능한 첫번째 메모리 위치로 가져간다. (최초의 바이트일때는 관을 움직이지 말것). 그리고 파란색 화살표가 있는 버튼을 누르면 RAM으로 바이트가 로딩되기 시작한다. 곧 이어서 바이트의 끝이 관에서 나와 있는 것을 볼 수 있다. 그 곳으로 가서 끄집어 낸다. (Willy가 힘을 발휘하는 곳이 여기이다). 만약 Hex Luthor가 문제를 일으키면 내려가서 공구들 중 하나를 가진다.

Hex가 반대쪽에 열램프(Heatlamp)를 갖다 놓으면 선풍기(fan)로 방열판(Heatsink)을 냉각시켜야 한다. Hex의 자석은 Willy의 자기 제거기로 자력을 없애야 한다. Hex의 물통에서 떨어진 물은 닦아내어야 한다. 정전기는 파란색의 정전기 제거장치로 잡아서 제거해야 한다. 그가 전원 스위치를 건드리면 메모리·칩에 전원이 끊어지기 전에 신속하게 다시 켜야 한다. Hex의 도구들을 막지 못하면 곤란한 일이 생길 수 있다. 만약 열 램프가 방열판을 녹여뚫으면 Hex가 드나들면서 조종장치들을 건드린다. 다른 도구들을 막지 못하면 하나 또는 그 이상의 바이트들을 잃게 된다. 당신의 도구를 내려놓으면 약 5초 후에 원래 위치로 되돌아 간다. 바이트를 완전히 끄집어 내면 해당 캐릭터가 나타난다. 그리고는 다음 바이트로 진행하든가 큰 관속으로 점프하여 끝낼 수 있다.

주의 : 바이트가 메모리로 로딩되고 있는 같은 층에 어떤 도구가 있으면 바이트의 움직임을 방해한다. 로딩을 끝내려면 모든 도구들을 제거해야 한다. 컴퓨터는 두가지의 주된 메모리 종류, Random Access Memory (RAM)와 Read Only Memory (ROM)를 가지고 있다. 두가지 기억장치는 컴퓨터 작동에서 중요한 역할을 한다.

RAM은 기본적으로 CPU로 부터 들어온 정보의 바이트들을 저장하는 영역이다. RAM에 들어온 각

바이트는 향후에 CPU가 RAM으로 부터 특정한 바이트를 꺼낼 수 있도록 하기 위하여 정해진 어드레스 위치에 배치된다. RAM의 저장능력은 바이트로 표시한다. 예를 들어 RAM의 용량이 16,000 바이트이면 RAM에 최대로 저장 할 수 있는 정보의 양이 16,000 바이트라는 뜻이다. RAM의 용량을 표시하는 데에 가장 많이 쓰이는 용어는 1,000을 의미하는 라틴어 킬로(Kilo)이다. 따라서 16,000 바이트는 16 킬로 바이트 또는 16K와 같다. Willy Byte의 용량은 6 바이트 즉 0.006K이다.

RAM은 일시적인 메모리 이므로, 컴퓨터를 프로그래밍하는 사람은 RAM의 데이타를 추가·삭제·수정할 수 있다. RAM에 저장된 정보는 컴퓨터의 전원이 켜져 있는 동안은 보존된다. 그러나 컴퓨터의 전원이 꺼지면 RAM속의 정보는 자동적으로 지워진다. 그러므로 컴퓨터를 끄기 전에 디스켓에 데이타를 저장시킬 수 있도록 디스크·드라이브와 같은 출력장치를 사용한다.

반대로 ROM은 컴퓨터내에 들어있는 영구적인 정보이다. ROM의 내용은 컴퓨터 생산단계에서 정해져 넣어지며 지울수 없다. 어떤 ROM에는 프로그래밍 언어 코드를 자신이 사용하는 2진수 언어로 바꾸는 기능이 들어 있다. 화면에 특정한 메시지를 내는데에 쓰이기도 하고 (예 : OUT OF MEMORY, SYNTAX ERROR), 프로 그래머에게 필요한 특수한 기호들을 만들어 주기도 한다. RAM과는 달리 ROM은 프로그래머가 변경시킬 수 없다.

Willy Byte의 RAM룸은 플레이어가 정확한 위치에 바이트들 (정보)을 저장하는 방법과 RAM에 전원 공급이 끊어질 경우 정보의 바이트들이 지워진다는 사실을 이해할 수 있도록 해준다.

-디스크·드라이브- Disk Drive

RAM에 1개 이상의 바이트를 로딩시킨 후에는 RAM의 내용을 디스크에 세이브시킬 수 있다. 드라이브·모터를 작동시키려면 아래쪽의 버튼위로 뛰어오르면 된다. 그리고는 위로 올라가서, Read/Write 헤드(디스크 위쪽에 달려있다)에 가서 헤드의 흰 부분위에 올라선다. 디스크에 정보를 세이브하려면 헤드가 디스크위를 움직이는 동안 그 위에서 균형을 유지해야 한다. 그러면 RAM에 저장된 것과 같은 수의 바이트가 디스크 (작은 오렌지색 디스크 모양으로 되어 있다) 위에 나타난다. 여기에서도 Hex Luthor가 방해를 한다. 여기에서는 열램프를 드라이브·모터 위에 놓는데 선풍기로 냉각시키지 않으면 동작이 멈추게 된다. 다른 도구들은 RAM에서와 마찬가지로 작용하므로 막지 못하면 전체 바이트가 지워진다. 디스크·드라이브는 정보가 디스크에 세이브 될 수도 있고 (출력), 프로그램을 컴퓨터 내에 넣어줄수도 있으므로 (입력) 입력/출력 장치이다. 디스크 자체는 표면의 구조와 재료가 카세트·테이프속의 테이프와 비슷하다. 디스크를 읽을 때에는 헤드가 디스크위를 움직이며 자기 기록 (magnetic impulse)을 읽어내며, 이 내용은 CPU를 통해 RAM으로 로딩된다. 디스크에 기록할 때에는 자기적인 파동이 헤드를 통해 디스크에 저장된다. 디스크의 정보를 읽는 것은 자기파로 된 정보를 컴퓨터내에 로딩시키는 것이므로 입력기능에 해당된다. 반대로 디스크에 기록하는 것은 정보가 디스크에 저장되는 것이므로 출력기능에 해당된다. Will Byte에서는 만화형태로 된 디스크·드라이브속의 디스크에 정보를 세이브하는 과정에 플레이어가 직접 보고 참여하도록 되어있다.

만화형태로 된 게임을 통하여, 디스크·드라이브룸은 실제 디스크·드라이브의 주요 기능중 많은 것이 포함되어 있다. 화면에는 디스크·드라이브의 옆모습이나오며, 플로피·디스크, Read/Write 헤드, 회로기판, 모터가 들어있다. 플레이어는 디스크·드라이브를 직접 작동시키면서 디스크 자체에 대해서 더 깊히 알수 있다. 플로피·디스크는 열·정전기·액체·자기등의 환경장애에 약하다. 이런 것들은 디스크 자체뿐만 아니라 디스크의 내용에도 큰 손상을 줄수 있다.

주의 : Willy Byte의 바이트들은 작은 오렌지색 디스크위에 나타나지만, 실제 디스크에 기록된 정보는 눈으로 보이지 않는다.

—전원— Power

이곳에서의 임무는 전원 공급장치가 최대로 작동하도록 모든 실린더 꼭대기를 오렌지색으로 바꾸는 것이다. 전원이 끊기는 것은 어떻게 해서든지 막아야 한다. 정전기가 있는 곳에는 덮개를 씌워둔다. 뛰어다니는 동안 정전기에 부딪히면 정신을 잃게 된다. 그러나 서 있는 동안 부딪히면 크게 손상을 입게 된다. 여기에도 Willy의 공구 상자가 있어서 이것을 가지면 약 5초동안 아무런 장애도 받지 않는다.

전원은 컴퓨터의 원활한 작동에 큰 영향을 미치기 때문에 Willy Byte에는 컴퓨터 주요 기능으로서 전원을 포함시켰다. 대부분의 퍼스널·컴퓨터에서는 전원공급장치가 12볼트의 전원을 공급한다.

앞서 말한바와 같이, 전원이 끊어지면 RAM 내의 정보는 모든 바이트가 지워진다. 갑자기 강한 전류가 들어오는 것도 컴퓨터 2진 코드의 기본 요소인 전류의 흐름을 손상·변형시킬 수 있다. 컴퓨터의 장시간 사용도 전원에 장애를 줄수 있으나, 많은 퍼스널·컴퓨터에는 온도 상승으로 인한 문제를 예방하기 위하여 바깥쪽에 팬을 부착시켜두고 있다.

Willy Byte의 Power 룸을 조작함으로써 플레이어는 일정한 전원공급이 없으면 컴퓨터가 작동하지 못한다는 것을 이해할 수 있다.

—클록— Clock

클록에 이상이 생기면 리세트시켜야 한다. 그렇게 하려면 라인을 흐르는 펄스들을 피하면서 위층으로 올라간다. 제일 위층에 도달하면 양쪽 끝에 있는 사다리를 올라가서 큰 파란색 버튼 위로 뛰어 오른다. 나가면 아래층으로 내려가서 관속으로 들어가서 나간다.

전원이 컴퓨터에 매우 중요한 것인데도 자주 다루어지지 않는 것처럼 클록도 드물게 언급되지만 컴퓨터 작동에는 필수적이다. CPU가 컴퓨터의 "두뇌"라면 클록은 "심장"이라 할 수 있다. 컴퓨터내에서 클록은 전 시스템을 통하여 바이트의 흐름을 통제하기 위하여 전류가 일정하게 흐르도록 만든다. 갑작스런 강한 전류나 정전기에 의해 클록의 펄스가 장애를 받으면 전체의 컴퓨터·시스템이 손상을 입는다. CPU는 한번에 한가지의 명령만을 수행하므로(속도에 관계없음), 잘못된 펄스는 프로그램에 에러를 일으키거나, 데이타(바이트들)의 상실, 시스템의 정지를 일으킬수도 있다. Willy Byte의 클록·룸은 플레이어가 퍼스널·컴퓨터의 "심장박동"을 공급하는 클록의 중요성을 이해할 수 있도록 되어있다.

—배치도 퍼스널·컴퓨터— Map/Personal Computer

게임을 하면서 배치도를 참고로 한다. 문제가 있는 곳은 화면에 반전되어 나타난다. 퍼스널·컴퓨터는 조직적·논리적 사고력을 향상시키고 고도로 복잡하고 신속하게 변천하는 세계에서 좀더 능률적으로 적응하기 위하여 인간이 만들어낸 것이다. 컴퓨터는 그것이 가진 입력·저장·처리·전달능력을 통하여 이 일을 하고 있다. 정보를 입력받기 위하여 컴퓨터는 데이타를 넣는 입력장치를 사용한다. 널리 사용되는 입력장치는 키보드·플로피 디스크· 카세트 테이프·ROM카트리지 등이 있다. 컴퓨터의 처리단계는 산술계산을 하고 데이타를 비교·검색하는 기능이 포함되어 있다. 컴퓨터의 전달기능은 처리한 데이타를 배치시키는 것이다. 디스크·드라이브, 비디오·모니터, 플로터, 프린터 등이 정보를 내보는데 사용되는 출력장치이다. 따라서 퍼스널· 컴퓨터는 4개의 주요부분으로 구성되는데 그것은 입력장치(키보드), 처리장치(CPU), 저장영역(RAM), 출력장치(디스크·드라이브)이다.

Willy Byte의 배치도는 이 주요 요소들을 그림으로 보여주어서 플레이어가 컴퓨터 내부의 기본적인 형태를 알수 있도록 해준다.

—플로우 차트— Flowcharting

CPU안에 있을 때는, 게임을 능률적으로 하기 위하여 임무수행과정을 플로우차트로 만들수 있다. 이렇게 하면 게임 끝에 점수를 채점할때도 이득이 된

다. 플로우차트를 만들려면 PROG옵션·버튼을 선택한다. 그렇게 하고나면 CPU에서 선택되는 모든 옵션은 FLOWCHART라고 써진 곳에 표시된다. 또한 CPU옵션은 LOOP로 바뀌며 PROG는 IF로 바뀐다. LOOP옵션은 여러 과정을 반복할때 편리하게 사용할 수 있다.(예 : LOOP, KEYB, RAM, LOOP). 반복을 끝내려면 다시 LOOP를 친다. 그러면 FLOWCHART 아래에 반복회수의 입력을 요구하므로 원하는 숫자를 키보드로 입력한다.

Willy Byte의 IF옵션은 "문제가 생기면, 문제가 발생한 곳으로 가라"는 뜻으로 사용된다. IF옵션을 잘 이용하면 게임하는 동안 시스템을 보호할 수 있다. PC가 IF명령문이 수행중임을 표시하고 있을 때에는 고장난 곳에 해당되는 FLAG가 "—"(마이너스 기호)로 반짝인다.(8개의 FLAG는 화면 밑의 8개의 옵션·버튼을 나타낸다) PC의 위치를 확인하고 IF명령을 사용하고 싶을 때에는 도중에 CPU를 보면 된다.

주의 : 실수를 했거나 마음이 변했을때는 CTRL-D로 플로우차트의 옵션들을 삭제할 수 있다.

플로우차트의 작성기법을 예로 들면 아래와 같은 것이 있다.

단어가 1자 일때 :

KEYBOARD RAM IF-THEN DISK	이 예는 1개의 캐릭터로 된단어를 다루는 것으로 아주 간단한 것이다.

단어가 3자 일때 :

LOOP KEYBOARD RAM IF-THEN LOOPEND 3 DISK	이 예는 아주 잘 짜여져 있으나 3개의 바이트를 한번에 디스크에 세이브하려면 디스크·드라이브에서 오랜시간이 걸릴것이다.

단어가 6자 일때 :

LOOP KEYBOARD IF-THEN RAM DISK IF-THEN LOOPEND 6	이 예는 문제가 생길때마다 처리할수 있도록 충분한 IF 명령을 사용하고 있어서 아주 좋다.

—점수 평가— Efficiency Rating

게임의 끝에 점수 평가를 할때는 4가지의 각각 다른 요소들을 기초로하여 계산한다. OVERALL TIME(총 소요시간), EFFICIENCY OF MOVEMENT(동작의 효율성), INTEGRITY OF DATA(데이타의 완전도), POWER and CLOCK STATUS(전원과 클록의 상태)를 비교평가하여 최종점수를 계산해낸다. OVERALL TIME은 게임에 소요된 총시간을 말한다.(화면 오른쪽의 타이머에 표시된다) EFFICIENCY OF MOVEMENT 요소는 몇번이나 떨어지고 정신을 잃었나에 따라 정해진다.(두가지 모두 감점대상이다). INTEGRITY OF DATA요소는 원래 메시지 중에서 어느정도가 RAM에 남아있고 디스크에 세이브되어 있는가를 게임끝에 보아서 결정된다. POWER and CLOCK STATUS는 게임 종료시 전원과 클록의 상태 외에도 게임중 그 상태를 얼마나 점검하고 확인하였느냐 하는 것도 포함된다. FINAL RATING(최종점수)은 1～64까지의 범위로 주어진다. 최고점수 8위 이내에 들면 이름을 디스크에 기록할 수 있다.

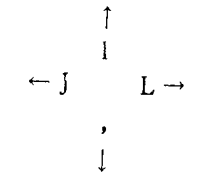
주의 : POWER는 시간을 보는 것이 아니라 그 속의 덮개의 총 숫자에 비교하여 몇번을 점프하였는가 하는것을 보아서 점수를 정한다.

CTRL-R : 다시 시작(Restart)

CTRL-J : 조이스틱 선택

버튼 #0 : 점프, 도구의 선택 #1 : 설치, 내려놓기

CTRL-K : 키보드 조정을 선택



K : 스톱

A : 점프(조이스틱의 버튼 #0)

CTRL-S : 사운드의 on／off

WIZARDRY (마 법)

Role Playing 게임이란

R.P 게임이란 영어 문자 그대로의 뜻이다. 즉 ROLE (역활), PLAYING (수행하다), GAME (놀이)의 약자로 다른 게임에서 처럼 주인공이 이미 만들어진 상태에서 게임을 시작하는 것이 아니라, 게임을 즐기려는 사람이 주인공을 만들어야 비로서 게임을 즐길수 있는 것이다.

인물 (CHARACTER)을 만드는 데에는 일정한 규칙이 있어 그 규칙대로 인물을 만들어야 한다. 즉 인물들은 많이 만들 수 있다.(엑소러스의 경우 20명 까지 만들 수 있다.) 그러나 만들어진 인물이 전부 게임에 참가하는 것이 아니고 만들어진 인물중에서 플레이어가 게임에 나갈 인물을 선정해야 한다. 이것이 대원 (party)의 구성이다. 대원이 구성되면 게임 (탐험)에 나서게 되는데 여러가지 공격법과 방어술을 알아야 게임을 오래하고 마지막 소기의 성과를 얻을 수 있지, 게임방법을 모르면 첫번째 전투에서조차 대원들이 전멸당하는 경우가 생겨 게임이 그대로 끝나 버리는 씁쓸함도 있다. 그렇기 때문에 R.P게임의 키이포인트라고 하면 대원은 어떻게 잘 구성하느냐와 탐험시에 어떻게 잘 전투를 하느냐 하는 것이다.

WIZARDRY

게임의 줄거리

암흑의 마법을 사용하는 웬더 (wenda)는 폭군 (Trebor)의 보물 창고에서 엄청난 보물을 훔쳐내서, 트레보성에 있는 동굴의 미로속으로 사라졌다. 웬터는 이 보물을 지키기 위하여 무서운 괴물들을 미로에 풀어 놓았다. 플레이어는 이 동굴을 탐험하면서 보물을 찾는 것이다. 그러기 위해서는 강력한 인물들로 탐험 대원을 구성해야 한다.

소문에 의하면 동굴속에는 컨트롤 센터가 있어서 동굴을 변화시키는 불가사의한 방이 있다고 한다. 우선 이방을 발견하는 것이 보물 탐험에 있어 첫번째의 일이다.

게임의 시작

디스크를 부팅시키면 타이틀이 나타난다. 이때(Ret)를 누르면 아래의 세가지 선택이 제시된다.

S) tart game · 게임의 시작

U) tility Options · 기타 기능

T) itle Page · 타이틀 페이지

S를 누르면 아래의 메시지가 나온다. PUT MASTER IN DRIVE DPRESS (Ret)

이때 부팅시킨 디스크를 뒤집어 넣고 (Ret) 를 치면 PUT MASTER/DUPLICATE IN DRIVE1 PRESS (R)

이 화면에 나타난다. 이때 (Ret)를 치면 "CASTLE (성)"이 나타난다.

여기서 잠시 U) tility Options에 대하여 설명하겠다. 처음 부팅후 U를 누르면 아래의 Utillty Option이 제시된다.

R) ecover accidentally lost charactor

⋮

⋮

L) eave Uitility Option

R) ecover accidentally lost charactor

게임중 정전이 되거나 미로에 들어가 있는 당신 부하들의 데이터가 사라져 버릴때 이 기능을 사용하면 다시 복귀시킬 수 있다.

T)ransfering characters to other scenarios

처음의 시나리오를 완전히 마스터하면 더 어려운 단계로 나가고 싶어진다. 이때 이 T)기능으로 당신의 부하들을 새 시나리오로 옮길 수 있다. T)를 누르면 디스크를 뒤집으라는 메시지가 나오고 당신 부하들의 리스트에 이름을 넣어 부하를 선택할 수 있으며 패스워드 (pass word)가 있는 경우 패스워드를 컴퓨터가 요구하니 정확한 패스 워드를 넣어 줘야 한다. 그러면 다른 시나리오 디스크를 넣으라는 메시지가 나온다. 이때 들어가는 디스크에 같은 이름의 부하가 기록되어 있지 않고, 들어갈 여유가 있으면 그대로 기록된다.

어떤 마술을 지닌 물체는 특정한 시나리오에서만 작동을 하니 유의하기 바란다.

B)ading up your characters

B)기능은 현재 부하들의 특징을 기록해 놓은 기능으로 기록시 T)0로 디스크에 기록하고 F)rom으로 기록에서 빼내온다. 이때 기록용 디스크로는 DOS33 포맷된 디스크를 쓴다. 이때 기록과 재생의 시나리오 디스크는 같은 마스터 시나리오로 만들어진 디스크이어야 한다.

C)hange characters name

C)기능은 부하들의 이름을 바꿔주며, 흔히 시나리오를 바꿀 때 사용된다.

pgrade to current version

U)기능은 과거의 wizardry version을 현대 것으로 갱신시켜 준다. 이때는 드라이브가 2대 필요하다.

M)ake another senario drive

U)기능은 부하들의 데이터는 빼고 시나리오만 복사해 주는 기능을 가지고 있다. 이 디스크에는 20명 까지의 새부하들을 수록할 수 있다.

부하들을 만드는 법

게임이 시작되면 'Castle (성)'이 나타난다. 이때 E)를 누르면 Edge of town (성의 외각지대)로 가게 된다. 여기서 T)를 누르면 부하들을 만드는 훈련장 (Training Ground)이 나온다.

부하들의 특성과 계급

각 부하들의 능력은 아래의 6가지 특성으로 구분 된다.

◎ 특 성

- STRENGTH－싸우는 능력
- I.Q와 PIETY－지혜와 신앙심
- VITALITY－생명력
- AGILITY－민첩함
- LUCK－행운

또한 위의 6가지 능력의 차이로 다음과 같이 서로 다른 계층을 이루게 된다.

◎ CLASS (계급)

- Fighter (투사)

Strength가 11이상이어야 하며 모든 무기를 마음대로 사용할 수 있다. 품성 (ALIGNMENT)은 어디든지 속할 수 있다.

- Mage (마법사)

I.Q가 11이 넘어야 하며 HIT POINT(멧집)은 약하다. 지팡이 (Staff)나 단검 (Dagger)을 무기로 쓸수 있고 Lobe (장삼)를 입는다. 품성은 어디든지 속할 수 있다.

- PRIESTS (성직자)

Piety (신앙심)이 11이상되어야 하며 Fighter (투사)와 거의 HIT POINT (멧집)가 비슷하다. 어떤 무기든지 쓸 수 있고 방패도 사용한다. 투구는 쓰지 않고 통상 지팡이 같은 것을 무기로 쓴다.

성직자는 투사만큼 싸움을 잘하지는 못하나 기도로써 지옥의 괴물등을 만났을 때 쫓아낼 수 있다. 품성은 Neutral (중간)이 되지 못할 것이다.

- THIEVES (도둑)

Agility (민첩성)가 11이상 되어야 하며 mage (마법사) 보다는 멧집이 세다. 무기로는 단검, 작은 칼 (short sword)을 쓸수 있고 leather armor (가죽 갑옷)을 입고 방패를 쓸 수 있다. 전리품을 나눌 때 제몫을 더 나누는 꾀를 쓰기도 한다. 품성

은 Good (좋다)에 해당될 수 없다.

o BISHOPS (승정)

priest (성직자)와 mage (마법사)의 중간으로 양쪽의 장단점을 다 갖고 있다. 맷집은 중간정도이며 가죽갑옷을 입고 priest의 무기를 사용할 수 있다. 이 사람은 마술 주문이나 기도를 함께 할 수 있지만, 성직자나 마법사보다 배우는 속도가 느리다. 또 마술의 물체를 구별해 낼 수 있는 능력이 있는데 마술의 물체를 구별할 때 bishop이 차분한 사람이 아니면, 실패하는 경우가 있다. 품성은 priest처럼 중성이 되지 못한다.

o SAMURAI

아주 훌륭한 투사로써 어떤 무기든지 쓸 수 있다. 맷집은 투사보다 강하지만 차차 투사가 더 강해진다. 4단계 정도의 능력에서 부터 마법의 주문을 할 수 있게 되며 품성은 나쁜 (evil)쪽에 속할 수 없다.

o LORD (군주)

투사와 성직자의 중간으로 맷집이나 싸우는 능력은 투사와 비슷하고, 능력의 4단계부터 성직자의 능력을 갖게 된다. 품성은 좋아 (good)야 한다.

o NINJA

아주 강한 투사이나 비인간적이다. 어떤 무기도 쓸 수 있지만 맨손일 때가 제일 강하며 아무리 강한 상대도 단 한방에 날려 버릴 수가 있다. 훈련을 시키면 점점 무장상태 (armor class)는 낮아지고 더욱 강한 능력을 지니게 된다. 멧집은 도둑과 비슷하고 주문을 외우는 능력은 없다. 악해야 한다.

◎ 품성 결정 (ALIGNMENT)

주의할 점은 good (선)과 evil (악)은 함께 모험을 떠나지 못한다는 점이다. 따라서 lord와 ninja는 함께 모험을 떠날 수 없으나 중성은 양쪽과 함께 갈 수 있다.

◎ Level of ability (능력의 단계)

각 주인공의 능력을 말한다.

o EXPERIENCE POINT (경험지수)

괴물을 죽이면 경험지수가 높아지며 어느 단계가 넘으면 여행자 숙소에서 휴식을 취할 때 능력단계가 높아진다. 많은 점수를 얻어야 다음 단계로 올라갈 수 있지만 13단계 이상이 되면 비슷한 점수를 얻어도 된다. 또 이 단계는 각 계급마다 필요한 경험지수가 다르다.

단계가 높아질 때마다 멧집이 더욱 세어지고 새로운 능력을 얻게 되거나 특성이 변하기도 한다. 대부분 능력이 증가하지만 줄어들기도 한다.

o AGE (나이)

50세가 넘으면 조금씩 쇠약해진다.

o GOLD (금)

무기를 살 때와 숙소에 묵을 때 필요하다.

o EQUIPMENT (장비)

사거나 팔수 있고 다른 것과 바꾸거나 미로 속에서 발견할 수도 있다.

o ARMOR CLASS (갑옷무장)

맨손일 때 AC－0

⋮

탱크일 때 AC－10으로 어느 정도의 보호장비를 갖추고 있는가를 나타낸다.

o HIT POINT (맷집)

부상을 당했을 때 줄어들며 0이 되면 죽는다. 부상으로 줄어들었을 경우 성에서 쉬면 원래의 점수로 다시 올라간다.

o SPELL BOOKS (마법서)

o SPELLS LEFT (마법유무)

주인공들이 사용할 수 있는 마법이 어느 정도 남았는가를 알려준다. 7단계로 표시되며 높은 단계의 주문일수록 효과가 크다.

o STATUS (상태)

각 주인공들의 상태를 나타내며 통상 OK이다. ASLEEP (잠들었다), AFRAID (겁내고 있다) PARALYZED (무기력하다), POISONED (병들었다), STONDED (굳혔다), DEAD (죽었다), ASHES (유골이 되다), LOST (사라지다)등이 있다. 만일 어떤 부하의 상태가 OK가 아니면 주문으로 고치거나 성으로 돌아가 사원 (Temple)에 돈을 내고 치료시킨다.

Training Ground (훈련장)

Traing ground에서 컴퓨터가 부하의 이름을 묻는다. 이때 A1 (XYZK등도 상관없으나 간단한 것이 좋다) 등의 이름을 넣어주면 패스워드를 넣어달라고 요청하고 다음에 RACE (인종)와 ALIGNMENT (품성)을 골라서 넣어달라고 한다.

이때 RACE와 ALIGNMENT는 앞에서 설명한 각 계층의 특성과 〈표1〉을 참고하기 바란다.

Pass Word :

부하에게 패스워드를 넣을 경우 사용한다. (예 K-ey) 그러면 Key라는 글자 대신 'XXXX'가 나온다. 그리고 패스워드를 다시한번 입력시키라는 명령이 나온다. 이때 처음과 같은 패스워드를 입력시키면 다음으로 넘어가지만 처음과 다른 PASS WORD를 입력시키면 다시 처음부터 패스워드를 넣으라고 요청한다. 패스워드를 사용하지 않을 때에는 그냥 (RET)을 두번 치면 된다.

Race (인종)

패스워드를 넣거나 (Ret)를 두번 치면 당신 부하의 인종을 선택할 수 있으며 그 선택은

A) 인간 B) 요정 C) 난장이 D) 땅귀신 E) HOBBIT 등이 있다.

	HUMAN	ELF	DWART	GNOME	HOBBIT
STRENGTH	8	7	10	7	5
I. Q	8	10	7	7	7
PIETY	5	10	10	10	7
VITALITY	8	6	10	8	6
AGILITY	8	9	5	10	10
LUCK	9	6	6	7	15

〈표1〉 계급별 특성

점수를 주는 요령은 〔RET〕을 눌러 점수를 주고 싶은 항목을 선택하고 〔+, −〕로 점수를 조정하며 조정이 끝나면 〔ESC〕를 누르면 된다.

이때 처음에 나타난 기본점수에서 더 깍아서 다른 항목에 더할 수는 없으며 당신이 갖고 있는 점수만을 더하고 뺄 수 있다. 점수를 주다보면 오른쪽에 Class가 표시된다. 이 class는 잠시후 설명한다. 점수 조정이 끝난 뒤 ESC를 누르면 Class를 선택하라는 지시가 나온다. 그중 하나를 선택하면 정말 선택하겠냐고 다시 묻는다. 이때 Y를 누르면 다시 처음의 Training Grounds로 돌아가서 다음 부하를 선택하게 된다.

이렇게 부하들을 만들고 난 후 * ROSTER(RET) 하면 리스트가 되어 나온다. 그러나 디스크 하나에 20명 이상의 부하는 담아놓지 못한다. 이렇게 디스크에 부하를 기록시켜 놓은 뒤 부하의 이름을 입력시키면 아래의 기능이 나온다.

D) elete −지워버린다.

R) eroll −기존 부하를 지우고 같은 이름의 새 부하를 만든다.

C) hange Class

이 기능은 계층을 바꾸는데 사용하며 계층을 바꾼 부하는 과거의 경험에서 얻은 점수를 잃게 되지만 아래의 것들을 남긴다.

− 멧집

− 알고 있던 주문중 1

− (인종)이 가진 기본 점수

○ S) et new pass word

부하의 패스워드를 바꿀 수 있다.

I) nspecting Characters

부하의 특성을 관찰할 수 있으며, 특히 주문을 할 수 있는 부하의 주문을 읽어낼 수 있다. (주문은 기록해 놓았다가 전투시 사용해야 한다.) 이 I) 기능으로 T) RADING, E) quipping, C) asting, S) pells, I) nspecting, and U) sing item 등의 추가기능을 선택할 수 있으며 T) rading은 부하들간에 물건을 바꿀때 사용하며 E) quipping은 부하들이 구입한 물건을 골라 장비를 소지시키는 기능이고, Casting S) pell은 부하들을 위해서 주문을 사용하게 한다. U) sing item은 주문을 위하여 물건을 사용하게 하며 I) dentifying은 BISHOP에 의해 어떤 물건의 참된 특성을 알아낸다. L) eave는 처음으로 다시 돌아가게 한다. Castle (성)에는 아래의 장소들이 있다.

GIGAMESHS TAVERN

부하들을 탄생시킨 뒤 이곳으로 와서 이번 모험에 참가할 부하들을 조직한다.

A) dd AMewber to the party

R) emove

#) To see

A)는 부하를 선택하며 R)은 선택한 부하를 해산한다. #)는 선택한 부하의 번호를 누르면 특성이 나타난다. 여기서도 R) ead (주문서 해독), E) quip 장비 선택, T) rade 교환 L) eave의 기능이 있다.

ADVENTURER'S INN (여행자 숙고)

모험중 휴식을 취하고 줄어든 멧집을 회복하기 위한 곳으로 이곳에 들어가면 누가 쉴 것인가를 물어온다. 그러면 쉴 사람의 번호를 누른다. 전부 휴식을 취하고 나면 (Ret)을 눌러 떠나게 된다.

방은 여러 종류가 있어 비싼 방일수록 회복이 빠르다. 이 게임에서는 age (나이)가 아주 중요하기 때문에 침대에서 너무 많은 시간을 보내면 곤란하다. 여행자 숙고에서 완전히 자신의 멧집을 찾거나, 돈이 떨어지면 숙소를 나오게 되고 이때 한단계 높이 올라 가려면 얼마의 경험점수가 더 필요한가를 알려준다. 이때 이미 경험점수가 한단계 높아질만큼 쌓여 있으면 한단계가 높아졌음을 알려준다. 이때 P-RIEST나 MAGE, BISHOP, LORD등은 방법내용을 확인하여 전투에 사용할 수 있게 준비한다.

THE TEMPLE OF CAN(사원)

모험중 죽거나, 마비된 부하들은 성의 문지기들이 사원에 데리고 온다. 이때 누가 도움을 받을 것인가를 묻고 그에 대한 시주를 요청하며 누가 지불할 것인가 확인한다. 동료들중 누가 지불할 수 있는 돈이 있으면 치료를 한다. VITALITY가 높은 사람은 이때 쉽게 회복이 되지만 늙거나 약한 사람은 힘이 든다. 죽은 사람을 살려 내는데 실패하면 재가되어 버린다. 이렇게 재가 된 후에도 많은 돈을 들이면 살아낼 수 있으나 이때에도 실패하면 영원히 살려낼 수 없다.

BOLTAC'S TRADIG POST (무기 판매소)

BOLTAC이 경영하는 무기판매소로 B)를 누르면

B) uy An Item

S) ell An Item

U) n Cursed

I) dentified

L) eave 등의 선택이 나온다.

B) uying an item은 당신이 부하를 위해 구입하는 물건의 리스트를 보여주며 F) orward 나 B) ack-ward S) tart를 눌러 리스트를 살펴 볼 수 있고 P)를 눌러 구입한다. 각 부하에게 필요없다고 판단되는 물건의 옆에는 " unuable (팔지 않음) "이라는 표시가 붙어 있으니 구입시 참고하기 바란다. S) elling item은 당신이 가진 물건을 파는 기능이며 통상 사는 가격의 반값만 쳐준다. 또 미로에서 발견한 Unidentifid item (미확인 물체 : 실제 존재하는 것인지 마술에 의한 것인지 확인되지 않은물체)은 1GP정도 쳐주기도 한다.

U) ncursing과 I) dertifying 저주받은 물건을 U) ncur sing (저주를 풀다)하는 기능과 그것을 I) dentifying (식별)하는 기능이다. 미로에서 얻은 물건은 생긴새만 보아서는 실제 어떤것인지 모르는 경우가 있다. 이때 저주받은 물건인가를 BISHOP 이 식별할 수 있으며 BISHOP이 없으면 이곳에서 I)로 확인할 수 있고 저주받은 물건은 U)로 처리할 수 있다.

THE EDGE OF TOWN (교외)

이제 준비가 다 되었으니 다시 E)를 누르면 전에 없었던 M) AZE가 추가되어 나타난다. M)을 누르면 모험이 시작된다.

ADVENTURING (모험)

미로에 들어가면 처음에 가는 곳이 캠프이며 전투 중간중간 이곳에 와서 다시 전열을 재정비 할수 있다. 캠프에서 할 수 있는 일은

CAST S) PELL

U) se items

E) quip

R) e order

D) is band

L) eave the camp

가 있으며 S)를 누르면 어떤 주문을 사용할 것인가 묻게 되는데 〈표 2〉의 주문서 리스트를 참고하여 목적에 맞게 사용하여야 한다.

주문은 사용할 수 있는 횟수가 정해져 있어 그횟수를 다 사용하고 나면 여행자 숙소에 가서 쉬어야만 다시 사용할 수 있다.

U) sing은 마술을 부리는 물체를 사용하여 주문을 욀 때 사용하며 어떤것 (Scroll)은 1회 어떤것 (Wand)은 20～30회 사용할 수 있다.

E) quip은 Boltac's Trading Post에서 구입한 장비 중 사용할 것을 선택한다.

R) eorder는 미로에서 괴물을 만났을 때 앞에서 세번째 인물만 직접 무기로 싸울 수 있기 때문에 미로에서 행진하는 순서를 조종하는 기능이다.

따라서 맷집이나 AC가 약한 사람은 뒤로 두고 강한 자를 앞에 두는 것이 좋다.

D) isbanding은 부하를 거의 잃어버렸을 때 'castle'로 돌아가는 기능이며 이때 남아있는 부하는 미로에서 모험자들이 구해줄 때까지 안전하게 기다리고 있다. 이 Disband된 부하들은 I) nspection 기능으로 찾아 KANDI주문으로 구해낼 수 있다. 이 기간에 1/2년의 나이를 먹게 된다.

L)은 미로로 출발하게 한다.

미로에서의 명령

미로에서는 F-전방, L-왼쪽, R-오른쪽, K-문을 열다. S-현재의 상황을 (Status) 표시. C-캠프로 되돌아 옴.

T-전투시 전개되는 공격과 방어의 메시지가 표시되는 시간을 조절하며 1부터 5000까지 있어 1은 순간적으로 지나가고 5000은 약 5초 정도 표시된다.

Q-미로를 잠시 밝혀주는데 LOMILWA주문을 참고하면 더 자세히 알 수 있다.

A-W-D-A는 Left, W는 Forward, D는 Right로써, 오른손은 K를 왼손으로 A-W-D를 누르면 조이스틱처럼 편하게 사용할 수 있다.

I-죽은거나 Disband (해체)된 사람들을 찾는 기능을 가지고 있으며, 죽은 사람들은 그 옆에 소유물 등이 놓여 있다.

만일 사람을 I)로 찾은 경우 왼쪽에 번호가 표시되며 P)로 데리고 가거나 L)로 그냥 놔둘수 있다. P를 누르고 데리고 갈 사람의 번호를 선택하면 함께 일행에 포함되나 일행이 6명이면 데리고 갈 수가 없다. 성으로 돌아갈 뒤 절 (temple)에 가서 죽은 이를 살려낼 수 있다.

이제 미로를 탐사하다 보면 괴물과 만나게 되고 대부분의 경우 그들과 싸우게 된다. 적과 직접 마주쳐서 싸움을 하지만 다음에 있는 부하들은 직접 싸움을 하지 못한다.

그리고 당신은 각 부하들의 대응행동을 각각 다음과 같이 지시하여야 한다.

F－Fight : 싸운다. 만일 그 그룹 이상은 때에는 어느 그룹과 싸울 것인가를 묻는다.

P－Parry : 방어하다. 부하는 무기를 사용하여 몸을 보호한다.

S－Spell : 주문을 외운다. 어떤 주문을 외울 것인지 다음의 주문서를 참고 할것.

U－Use antem : 마술의 효과가 있는 물체를 사용한다.

R－Run : 도망가다. 피해 도망가는데 실패할 수도 있다.

D－Dispell : Priests와 Level이 높아진 Bishop, Lord만이 이 명령을 사용할 수 있으며 이 명령은 죽지 않는 것 "Undead" Zombies, Mummies, Skeletons, Wraihs등에게만 효과가 있다.

만일 앞서 설명한 각 부하의 대응 명령을 잘못입력시켰다면 최종 입력에서 (Ret)를 치지 않고 B)ack을 써서 다시 입력시킬 수 있다.

이렇게 입력을 다 시키면 컴퓨터는 싸움을 전개한

다. 이때 메시지가 나오는데 메시지의 속도가 너무 빠르거나 늦으면 T) ime 기능으로 조절할 수 있다. 1은 제일 빠르게 5000은 가장 느리게 전투 장면을 화면에 표시한다.

1회의 싸움이 끝나면 그 결과가 재기록된다. 멧집이 많이 내려가 있으면 다음 싸움에서 가급적 싸움을 걸지 않는 것이 좋다. 전투중 죽은 부하는 제일 뒤로 밀려난다. 또 나타나는 괴물의 이름과 숫자 중 7 BUSHWACKERS (4)
같은 경우 7마리의 괴물 (BUSH WABKER) 중 4

(level 1)

마 법	KALKI	DIOS	BADIOS	MILWA	PORFIC
내 용	축 복	치 료	치 료	빛	방 패
사용시기	전투시	항 상	전 투	항 상	전투시
유효범위	전 부	1 명	괴 물	전 부	주술자

(level 2)

마 법	MATU	CALFO	MANIFO	MONTINO
내 용	축 복	투시안	마 비	
사용시기	전투시	잡리품확인	전 투	전 투
유효범위	전 부	주 술 자	괴물1그룹	괴물1그룹

(level 3)

마 법	LOMILWA	DIALKO	LATUMAPIC	BAMATU
내 용	빛	마비치료	식 별	축 복
사용시기	항 상	항 상	전 투	전투시
유효범위	전 부	1 사 람	전 부	전 부

(level 4)

마 법	DIAL	BADIAL	LATUMOFIS	MAPORFIC
내 용	치 료	공 격	치 료	방 패
치료시기	항 상	전 투 시	항 상	항 상
유효범위	1 명	괴 물 1	1 명	전 부

(level 5)

마 법	DIALMA	BADIALMA	LITOKAN	KANDI	DI	BADI
내 용	치 료	공 격	불 기 둥	찾 기	생 명	죽 음
치료시기	항 상	전 투	전 투	camp	camp	전 투
유효범위	1 명	괴 물 1	괴물1그룹	1 명	1 명	괴 물 1

(표2 각 레벨별 주문)

마리만 싸움을 할 수 있는 상태라는 표시이다. 이때 " Katino " 같은 주문을 외우면 3명을 의식불명 등에 빠뜨릴 수 있다.

이러한 싸움은 괴물이나 이쪽에서 완전히 이길때까지 계속된다.

이렇게 해서 괴물과 싸워 이기면 경험점수가 올라가고 황금등 전리품을 얻게 된다. 이때 상자가 전리품으로 나타나는데 가끔 상자에 위험한 장치가 되어 있는 경우가 있으니 조심해야 한다.

상자가 나타나면 아래의 기능중 하나를 택할 수 있다.

O) Open : 상자를 연다. 이때 누구를 시킬것인가를 묻는다. 만일 상자에 아무 장치가 없으면 무사하나 독침 (poisoned veedle) 등이 있으면 독으로 죽게 된다.

I) Inspect : 검사하다. 각 부하들에게 한번씩 상자를 검사할 기회가 있으며 그들이 자신의 의견을 말한다.

C) Calfo Spell : Priest의 주문인데 95% 정도 상자에 무슨 장치가 되어있는지를 맞춘다. 이 주문은 이 주문을 아는 사람만 사용할 수 있다.

D) Disarm the trap : 장치를 자신의 생각되로 푼다. 만일 잘못 풀면 위험이 따른득.

L-그냥 두고 떠난다.

전투후 C) amp로 돌아와 R) eorder 등으로 전열을 재정비하거나 다친 사람을 주문으로 치료하고, 다시 모험을 계속하는 것도 좋은 방법이다.

초보자의 게임요령

처음하는 사람은 1~3단계에서는 2명의 FIGHTER (투사) 1명의 PRIEST (성직자) 1명의 THIEF (도둑) 2명의 MAGE (마법사)로 팀을 구성하는 것이 좋다.

주문을 유용하게 사용한다. 예를 들어 'KATINO' 등으로 괴물들을 쓰러뜨리고 전사들의 무기로 목을 치면 쉽게 이길 수 있다.

상대가 너무 강하면 R) un으로 피한다.

부하중 누가 다치거나, 주문을 다 사용해서 더 쓸

수 없다면 즉시 지상으로 돌아와서 휴식을 취하고 다시 시작한다. 계속 그렇게 하면 많은 HIT POINT를 가지고 싸울 수 있다.

지도를 계속 그리면서 게임을 하면 크게 도움이 된다.

○ 마 술

마술의 물체등을 사용하면 모험을 더욱 성공적으로 이끌 수 있다. 이 마술의 물체 (Magic Item)는 Boltac's Trading Post (무기판매소)에서도 구할 수 있지만 아주 강한 괴물이 지키는 미로 속에서 찾아내는 것이 진짜 큰 힘을 발휘한다.

마술의 물체는 아래와 같은 일을 한다.

○ 마술을 부린다.

○ AC (Armor Class : 무장정도)를 바꾼다.

○ 전투력을 강화시켜 준다.

○ 어떤 괴물들로 부터 보호해 준다.

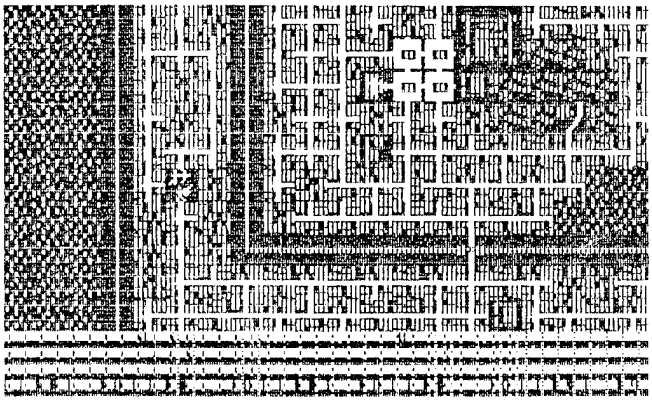
○ 어떤 괴물들을 잘 처리할 수 있다.

○ 특별한 능력을 준다.

○ 어떤 특정인에게만 유용하다.

어떤 마술의 물체는 다른 일도 한다. 이런 것들은 사용을 해 보아야만 알 수 있다. 이런 마술의 물체가 미로에서 발견되었을 때에는 이것이 실체인지 아닌지 아무도 모른다. Bishop이나 Trading Post에서만 구분할 수 있다.

WIZARD'S CROWN
(마법사의 왕관)



Ⅰ. 슬픔의 왕관 Crown of Sorrow

카이타 (Kaitar)는 이제 너무 늙었다. 그의 뼈는 힘없이 늘어져 주름이 진 살갗속에 아무렇게나 파묻혀져 있는 것 같이 보인다. 그의 눈은 잊혀진지 오래된 과거의 비밀과 마법들을 말해주고 있다. 지금 앞에 있는 사람들을 훑어 보면서 검은 눈이 강렬히 빛나고 있다.

힘과 용기로, 또는 뛰어난 예지로 유명한 8명의 모험가들이 그의 차가운 눈빛 때문에 불안한 표정으로 앉아 있었다. 사람이 있는 숲속 빈터에는 달빛이 비치고, 이슬은 다이아몬드 처럼 반짝거리고 있다. 모든 사람들이 과거의 영혼이 와있다는 것을 느낄수 있었으나, 카이타 외에는 아무도 그의 정체나 뜻을 알지 못했다. 키가 작고 명랑한 얼굴의 젊은 모험가가 동료에게 몸을 기울였다. "우리는 왜 이 외따른 곳에서 이렇게 떨며 기다리고 있지? 카이타는 아무 설명도 없이 우리를 불러놓고 저렇게 서서 쳐다만 보고 있잖아. 게다가, 이곳도 좋지않은 느낌이 들어./그의 동료가 대답하려고 입을 열었다가 카이타가 노려보는 것을 알고 다시 다물었다. 마법사는 손을 들어 조용히하라는 명령을 내렸다.

그는 말했다. "나는 여러분에게 어려운 임무를 맡기기 위하여 불렀다." 모험가들은 심장이 흥분하여 뛰는 것을 느끼며 몸을 앞으로 기울였다. "500년 전에 마법사 동맹 (Fellowship of Wizard)이, 이 땅을 통치하였다. 이 동맹의 마법사들은 공정하게 통치하여 모든 시민들도 그들의 결정에 따랐다. 마법사들은 이 세상에 가장 위대한 아름다움과 지혜를 한때 자랑했던 아르간 (Arghan)의 도시에 살았다. 아르간의 최고 보물은 제국의 왕관 (Crown of the Emperor)이었다."

모험가들은 크게 숨이 막히는 듯한 소리를 내었다. "나는 왕관이 단지 동화속의 이야기라고 생각했읍니다." 검고 건장한 사나이가 중얼거렸다. 카이타는 그 소리를 듣고 외쳤다.

"동화라고./ 그 왕관은 동맹의 힘과 명분이었다. 그것은 과거·현재·미래의 모든 지식의 원천이었다. 그것은 동맹 그 자체였다." 카이타는 고개를 숙이고 목소리를 낮추었다. "모든 동맹원들이 꼭같이 | 왕관을 쓸 권리를 가지고 있었다. 모든 마법사들은 각자 하늘에서 아타리우스 (Atarius) 별자리가 없어지면 쓰고 있던 왕관을 동료에서 넘겨 주었다. 왕관이 하는 말은 동맹의 우두머리 마법사를 통해 전해졌다. 그리고 우리는 모두 그 지혜와 힘을 받아 들였다.

그런데, 어느 저주받은 날 밤에 가장 무서운일이 번개의 마법사 (Wizard of Thunder)인 타르몬(T-armon)이 왕관을 내어놓기를 거부한 것이다." 카이타의 주름진 빰위로 눈물이 흘렀다. 모험가들의 뒤에서 보이지 않은 영혼이 떨며 흐느끼더니 머리카락이 곤두서는 듯한 느낌을 주는 비탄의 노래를 부르기 시작했다. 울부짖음이 끝나자, 카이타가 계속했다. "마법사들 사이에 내란이 일어났다. 모든 명예의 언약은 깨어졌다. 동지들을 죽이기 위하여 악한 마법을 사용하는 무서운 괴물들을 불러 모았고, 아르간의 대부분은 큰 불로 파괴되었다. 타르몬은 왕관을 가지고 자신의 실험실로 들어가 자신을 그 속에 영원히 가두어 버렸다. 처음 악이 시작된지 500년이 지났고, 지금도 왕관은 자유로워 지기를 기다

리고 있다." 카이타는 잠시 말을 끊었다. "알다시피 아르간은 지금도 전쟁때 불러모은 괴물들이 들끓고 있다. 마법의 벽이 둘러싸고 있는데, 그것은 우리들이 정신을 차리고 우리가 저지른 파괴를 후회했을 때 동맹원들이 세운 것이다. 우리는 왕관을 되찾을 때까지 도시의 입구를 들어가지 못하게 되어 있다." 보이지 않은 영혼이 앞으로 나와서 넋을 잃고 있는 모험가들을 둘러쌌다. 카이타는 커지고 강해진 것같이 보였는데, 큰 목소리가 빈 터를 울렸다.

"자, 이것이 할 일이다. 여러분은 황제의 왕관을찾기위해 부른 것이다. 앞길은 말도 못할 공포로 가득차 있으며, 나 자신의 마법 때문에 나와 동료 마법사들은 여러분을 도울 수가 없다. 아르간의 입구에 도착하기는 매우 어려울 것이다. 왕관을 가지고 돌아오는 사람들은 큰 마법의 상을 받게될 것이다. 여러분은 힘과 속도로 과거의 영웅들과 싸우게 된다. 그러나 빨리 돌아와야 한다. 빨리 임무를 완수 할수록 상이 커진다. 나는 왕관을 무척 기다리고 있다." 모험가들은 서로 무섭게 바라보았지만, 서로의 눈에서 흥분과 어떤 적극성을 보았다. 뛰어난 지혜로 유명한 어느 여인이 빠르게 물었다.

"그러면 동맹이 되찾은 왕관은 누가 쓰게 됩니까?

그것이 또다른 전쟁의 시작이 되지 않을까요."

카이타가 대답했다. "내가 왕관을 쓸 것이다. 나는 마법사 동맹으로 부터 왕관에 대한 책임을 부여 받았다. 내가 실패하면 무서운 마법사의 지옥에 영원히 갇히게 될 것이다." 그는 몸을 떨면서 간단하게 물었다. "누가 가겠는가?" 8명의 동지 모두가 일어섰다. "여러분은 용감하다. 그러면 가서 이 황제의 왕관을 찾아오라."

갑자기 공중에 밝게 아물거리는 왕관이 나타났다. 이 세상에서 만들어진 것이 아닌것 같은 황금 장식에 빛나는 보석들이 박혀 있었다. 큰 수정 한개가 위쪽에 붙어있고 무지개 빛의 결정체들이 끝에서 끝까지 이어져 있었다. 그 빛의 뒤쪽에 보이지 않는, 영혼이 갑자기 나타났다. 많은 마법사들의 옷자락이 촛불처럼 나타났다. 슬픈 표정들이 왕관의 빛에 반사되어 깜박거렸다. "이제 가라" 카이타가 말했다. "명예와 용기를 가지고 임무를 빨리 완수하라. 기다리겠다."

Ⅱ. 머리말 Introduction

A. 게임의 개요 The Game : An Overview

WIZARD 'S CROWN (마법사의 왕관)은 모험과 싸움의 게임이다. 목표는 마법사의 왕관이 있는 곳을 알아내어 되찾는 것이다. 8명의 인물로 탐험대를 만들며, 인물 각자는 자신의 활동에 필요한 기술들을 결정하는 기준이 되는 개인적인 특성과 직업을 가진다.

모험가들은 여행을 하고, 주막집 (Inn)에서 출발하며, 마을과 황무지를 돌아다니며 단서를 찾아 다닌다. 위험한 일이나 멋진 일이 일어날 수 있는 건물이나 다른 장소에 들어가 볼 기회도 있다.

괴물들이 어디서든지 나타날 수 있으므로 조심해야 한다. 나타나면 세밀한 전술을 세워 전투를 할수 있다. 원할 경우 전체 전투의 결과를 몇초안에 정해주는 급속 전투를 선택할 수도 있다. 전투가 끝나면, 인물들은 괴물로 부터 장비를 노획하게 되는데 (일부는 마법을 가진것), 이것들은 후에 사용하거나 팔 수 있다.

전투중에는, 인물이 상처를 입을 수도 있는데이 때문에 다음 전투에서는 약해진다. 대원들이 주막집에 돌아오면 부상한 인물들을 다음 탐험에 나가기 전까지 쉬면서 치료하게 할 수 있다.

B. 게임의 로딩 Loading the Game

게임 디스크를 그냥 부팅시킨다.

C. 컴퓨터의 조작 Communicating With the Computer

대개의 경우, 한 키의 명령어가 사용된다.

각 메뉴는 사용 명령어를 나타낸다. 메뉴는 하나가 반전표시되어 나타나거나, 원하는 메뉴로 반전표시를 이동시키려면 ← (좌), → (우), 〈 (상), 〉 (하) 키로 이동시킨다.

그리고 명령어의 리스트가 나오면 표시된 문자키를 누른다. 대개는 단어의 첫자에 해당되며, 괄호속에 표시된다. 예를 들면, (S)ELECT를 원하면 S를

(A)DD를 원하면 A를 누른다. 메뉴에 메뉴로부터 벗어나는 명령어가 없을 경우에는 E(X)IT을 이용한다. 이때 같은 메뉴가 다시 나타나면 반드시 한가지를 선택해야만 하는 경우이다.

D. 시작 메뉴 Opening Menu

타이틀 화면이 지나간 후에 다음과 같은 시작메뉴가 나타난다.

* Play Difficulty (플레이 난이도) : 이것은 전투시 괴물들의 대항시간에 영향을 준다. 1~5까지 난이도 레벨을 선택한다. (1이 가장 어렵고, 5가 가장 쉽다) 세이브된 게임이 아닐 경우에는 부팅시마다 정해주어야 한다.

```
WIZARD'S CROWN
VERSION 1.0
BY
PAUL MURRAY & KEITH BRORS
(P)LAY DIFFICULTY  1 2 3 4 5
                   HARD  EASY
(C)REATE A GAME DISK
(D)RIVES           1 2
(S)OUND            ON OFF
(U)TILITIES
PRESS SPACEBAR TO START A GAME
```

* Create a Game Disk (게임 디스크만들기) : 플레이 하려면 게임·디스크와 동굴 (Dungeon) 디스크가 필요하다. 화면에 나오는 지시에 따른다.

* Drives (드라이브) : 두 대의 드라이브를 선택하면, 만들어진 디스크중 1번을 1번 드라이브에, 2번 디스크를 2번 드라이브에 넣고 쓰게 된다.

* Sound (사운드) : 사운드의 ON/OFF를 선택할 수 있다.

* Utilities (유틸리티) : 이 옵션은 Dungeon (동굴)을 원래의 상태로 되돌릴 수 있게 해준다. 화면의 지시에 따른다.

E. 게임의 세이브 Saving the Game

게임의 세이브는 Inn에 있을 때는 언제든지 가능하다. 이때는 메인·메뉴가 나온다. (T)ell the Minstrel of Your Deeds를 선택하면 대원들을 세이브 시킨다.

Ⅲ. 게임의 시작 The Game Begins

시작되면 당신은 Inn에 있다. 컴퓨터는 현재 상황에 대한 정보를 디스플레이해 주는데, 여기에는 시간, 탐험대원들의 이름과 상태, 여러가지 행동을 할 수 있는 명령어 세트등이 포함된다.

현재의 인물을 점검하고 제외, 발전, 준비, 휴식시킬수 있으며, 새 인물을 만들고, 돈을 분배하고, Inn내에 저장되어 있는 물건들을 볼 수 있고, 게임을 세이브 시킬수도 있다. 모험에 나설 준비가 되면 Inn을 나가게 된다. 휴식하거나 세이브 (인물을 디스크에 수록하는 것) 시키고 싶으면 Inn으로 돌아온다.

A. Inn에서 (메인·메뉴) At the Inn (The Main Menu)

화면의 오른쪽 위에는 연도·날짜·그 날짜의 시간이 표시된다. (시작시에는 10/0 DAWN으로 되어 있는데, 이것은 앵커스 (Ancus) 통치의 10년째 연도라는 뜻이다.) 화면의 오른쪽 가운데에는 메시지 표시 이후의 지연시간이 표시된다. (시작시에는 5로 지점) 지연 숫자는 1~9까지인데, 1이 가장 짧고 9가 가장 길다. D를 누르면 이 시간을 바꿀 수 있다. D를 누를때마다 숫자가 1씩 증가하며, 1씩 되면 다시 1부터 시작한다.

```
CURRENT PARTY MEMBERS      10/0 DAWN
ID NAME                    STATUS

A) LORD MILES OF ESLAKE    HIRED
B) SIR COL OF WESTMARCH    HIRED
C) SIR FREDERICK           HIRED
D) "BATTLEAXE" HAROLD      HIRED
E) LIGHTFOOT               HIRED
F) FOLNAR NE DEUX HOMME    HIRED
G) FATHER JOHN             HIRED
H) SOUL WIND               HIRED

                           (D) DELAY:5
YOU ARE AT THE INN
(G)REET NEW ADVENTURERS
(T)ELL THE MINSTRELS OF YOUR DEEDS
(R)EST THE ADVENTURERS
(C)HECK CHARACTER
(I)MPROVE CHARACTER
(H)AVE A CHARACTER QUIT THE PARTY
(V)IEW THE ITEMS STORED AT THE INN
(O)UTFIT A CHARACTER
(M)OVE MONEY AROUND
E(X)IT THE INN
```

명령어 :

(G) reet New Adventurers

이것은 새 인물을 만드는 명령이다. 최대 8명까지 가능하다. 현재 8명이 있으면 새 인물을 추가하기 전에 기존 인물 한 명을 제거해야 한다. (방법은 Creating a Character 참조)

(T) ell the Minstrels of Your Deeds

게임을 세이브시키는 명령이다.

(R) est the Adventurers

대원들을 휴식시키는 명령이다. 자신의 체력에 따라서, 각 대원들은 상처가 회복되고, 잃어버린 (Power), 사기 (Morale), 생명력 (Life Force) 을 회복한다. 하루 휴식하는 가격은 40 copper 로 자동으로 감소된다. 휴식하려는 날짜 만큼의 돈이 없으면 전 기간동안 마굿간에서 잠자게 되는데, 이런 때에는 그 인물의 힘만 회복된다.

(C) heck a Character

인물의 현재 상태를 점검하는 명령이다. (Checking a Character 참조)

(I) mprove a Character

이것은 경험 (Experience) 을 특성 (attribute) 기술 (skill) · 힘 (power) · 운명의 힘 (Karma) 을 올리는데 사용하여 인물을 발전시키는 명령이다.

(H) ave a Character Quit the Party

인물을 제외시키는 명령이다. 그 인물은 영원히 없어진다. (게임을 세이브 시키지 않고 다시 부팅시키면 다시 쓸 수 있다)

(V) iew Items Stored at the Inn

Inn 에 있는 물건들을 살펴보고 더 이상 필요없는 것들을 골라낼 수 있는 명령이다. 보관 가능한 최대 숫자는 18 개이다.

(O) utfit a Character

인물을 표시하는 기호를 바꾸고 인물의 이름을 바꿀수 있는 명령이다.

(M) ove Money Around

돈을 분배하는 명령이다. 모든 인물들에게 나누어 줄수도 있고, 한 사람에게 모두 다 줄 수도 있다.

E(X) it the Inn

Inn 을 나가서 여행을 시작하는 명령이다.

B. Exiting The Inn (Inn 을 나가기)

Inn 을 나가면 컴퓨터는 " HAVE ALL CHARACTERS LEAVE THE INN Y/N ? "이라고 묻는다. N (No)으로 답하면 나갈 인물들을 선택해 주어야 한다. 떠날 인물들이 정해지면 이제는 여행참가 여부가 표시된 대원들의 리스트를 보여준다. 컴퓨터는 " WHICH CHARACTER WILL BE ON POINT ? "(어느 인물을 선두에 둘 것인가 ?)라고 묻는다. 대원들 중에서 Stealth (은폐)와 Scan (탐색) 기술이 뛰어난 인물을 선두에 두는 것이 좋다. 선두인물 (Point character)의 이 기술들은 대원들로부터 그가 얼마나 멀리 나가 있느냐 하는 것과 대원들이 1) 매복을 할 것인가 2) 매복 공격을 받고 있는가 3) 통상적인 정면 전투를 하고 있느냐에 따라 변화된다. 인물이 " 선두가 얼마나 나가 있을 것인가 (lead) POINT MAN LEAD (1 =none or 2 - 9)? " 를 정해주어야 한다. 이것은 그가 대원들로부터 얼마나 앞으로 나가서 정찰을 할 것인지 정하는 것이다. 멀리 나갈수록 매복공격 (ambush) 을 받을 가능성이 적어지는 대신에, 전투 발생시 대원들에 합류할 가능성이 적어진다.

Lead 가 입력되면 탐험대는 Inn 을 나가게 된다.

C. 새인물 만들기 Creating a New Character

새인물을 만드는데 필요한 판단 기준을 완전히 습득하기 전에 모험에 빨리 나가고 싶은 사람도 있을 것이다. 이런때는 Inn 에 이미 구성되어 있는 대원들을 쓰면 된다. 이 인물들은 당신이 각자의 특성· 직업 · 기술에 익숙해질 수 있도록 만들어 놓은 것이다. 게임을 충분히 즐기려면 빨리 직접 인물을 만드는 방법을 익히는 것이 좋을 것이다.

게임속에 이미 만들어져 있는 인물들을 쓰려면 C 를 눌러서 현재의 대원들을 점검해 본다. 화면에 나오는 내용에 대해서는 Checking a Character 를 참조하라. 출발준비가 되면 X 를 눌러 Inn 을 나서면 첫 지도가 나타난다.

최대 8명까지의 새로운 인물을 대원으로 참가시킬수 있다. 각각의 특성 (체력, 솜씨, 기능,생명력)과 경험에 점수를 할당해 준다. 그리고, 그 인물에게 준 지능에 따라서 선택 가능한 직업중에서 직업을 정해준다.

직업에 따라서 인물의 기술이 결정된다. 개인의 특성은 인물이 만들어질때 주어진 기술능력의 등급에 영향을 미치게 된다. 기술능력은 후에 경험에 따라 변경되게 된다.

대원중에 이미 한계수인 8명의 새 인물이 있을때, 새 인물을 만들려면 H를 누른다. 그리고 빼버릴 인물을 확인해 준다. 그러면 Inn으로 되돌아 간다. 빠진 대원은 영원히 삭제된다. 그리고 G를 눌러서 새 인물을 만든다.

부록에는 새 인물을 만드는 과정의 예가 있다. 이것을 보면 인물의 특성들에 점수를 주는 방법과 이 점수가 그 인물의 기술과 사용가능한 무기에 미치는 영향을 알수 있을 것이다. 지시에 따라명령을 입력해 주고 인물이 만들어지는 것을 지켜보라.

특성표시 화면 (Personal Attributes display) 이 나타나면, 쓸 수 있는 점수를 배정해야 한다.

주의 : 나가기전에 모든 점수를 써야 한다. (POINTS LEFTO)

```
STRENGTH      5
DEXTERITY     5
INTELLIGENCE  5
LIFE         25
EXPERIENCE   20

POINTS LEFT  25

(<)UP, (>)DOWN, (A)DD, (S)UBTRACT,
OR E(X)IT
```

최소 점수는 Strength (체력)5, Dexterity (솜씨)5, Intelligence (지능)5, Life (생명력)25, Experience (경험)20이다.

점수는 다음과 같은 비율로 교환될 수 있다.

Strength (1-1), Dexterity (1-1), Intelligence (1-1), Life (5-1), Experience (4-1)

예 : >를 눌러 Dexterity를 반전표시 시킨다. A를 누르면 Dexterity에 1점을 더하고, POINTS LEFT에서 1을 뺀다. 마찬가지로 Life를 표시 시키고 A를 누르면 Life에 5점을 더해주고 POINTS LEFT에서 1이 빠진다. Intelligence에 따라 그 인물이 가질수 있는 직업이 정해진다는 것을 명심하라. 따라서 한 인물이 여러 직업을 가질 수도 있다. 각 직업의 필요점수는 다음과 같다.

SORCERER	INT 11	RANGER	3
PRIEST	INT 7	THIEF	3
FIGHTER	INT 5		

모든 점수가 소모되고 나면, 그 화면을 떠나면(Exit) 직업별 소요 (Profession Cost)가 디스플레이 된다. INT점수가 인물이 가능한 직업을결정하며, 가능한 것만 표시된다. 직업을 선택하면 기술 (Skill) 리스트가 디스플레이 된다. 인물의 직업에서 이용가능한 기술만 표시된다.

Skill 리스트를 보고나면, 그 인물의 Strength와 Skill로 사용할 수 있는 모든 무기 (weapon)의 리스트가 나온다.

무기를 선택한다. 인물에게는 무기 (weapon)·갑옷 (armor)·단검 (dagger)·방패 (shield)가 주어지게 된다. (그 무기가 한 손으로 사용하는 것이고, 그 인물이 사용에 필요한 기술과 체력을 가지고 있을 경우) 끝으로, 인물을 표시하는데 사용할 기호가 디스플레이 된다. 만든 인물에게 하나를 정해준다. 기호를 선택하고 나면 Inn으로 되돌아가게 된다.

D. 인물의 점검 Checking a Character

인물을 점검하려면 C를 누른다. 현재의 대원들이 디스플레이 된다. 당신이 점검하려는 인물에 해당되는 문자를 누른다.

인물에 대한 정보를 알려주는 두개의 화면이 있다.

1) 첫 화면은 인물의 특성, 육체적 상태, 돈, 장비를 보여준다. 이때에는, 돈을 교환할 수도 있고 물건을 준비하거나 내려놓을 수 있으며 물건을 다른 인물에 주거나 Inn에 놓을 수 있다.

2) 두번째 화면은 인물의 기술능력 등급을 보여준다. 과정 설명은 같은 화면에 따라 진행된다.

돈 (coins)을 교환하려면 T를 눌러서 인물의 리스트를 본다. 교환할 대상 인물을 선정한다. 인물을 선

```
NAME: LORD MILES OF ESLAKE

STR: 16 SERIOUS INJURY: 0   COPPER:    0
DEX: 13 INJURY          :0  SILVER:    0
INT:  5 CURRENT LIFE:   55  ELECTRUM:  0
LIFE: 55 CURRENT EXP:   11  GOLD:      0

ITEM NAME                   READIED  SIZE

BRIGANTINE                  YES      LRG
DAGGER                      NO       SML
LONGSWORD                   YES      MED
SHIELD                      YES      MED

(R)EADY, TRANSFER AND EVALUATE ITEMS.
(T)RADE COINS, (N)EXT PAGE, OR E(X)IT
```

정하고 나면 돈의 형태가 반전표시 된다. 물건들을 준비·양도·평가하려면 R을 누른다. 메뉴가 바뀌고 다음과 같은 새 옵션을 나온다.

```
(<)UP, (>)DOWN, (R)EADY, (T)RANSFER,
(D)ROP, (E)VALUATE, OR E(X)IT
```

화살키를 사용하여 원하는 물건을 반전표시 시킨다. 물건을 준비하려면 R을 누른다. 물건이 준비가 되면 YES가 표시된다. 물건을 이동시키려면 T를 누른다. 그러면 " TO A (C)HARACTER OR TO T-HE (I)NN "이라고 묻는다. C를 누르면 대원 리스트가 나오고 상대를 선택해준다. I를 누르면 Inn 내로 물건이 들어가고 화면에서 없어진다. 물건을 내려 놓으려면 D를 누른다. 그 물건은 리스트에서 없어지며 되돌릴 수 없다. 물건을 평가하려면 E를 누른다. 두번째 화면은 인물의 기술능력을 표시해준다. 아무키나 누르면 현재 대원들의 리스트가 다시 나온다. 점검이 끝나면 X를 눌러서 벗어난다.

```
LORD MILES OF ESLAKE

CLOSE COMBAT    22
SWORD           81
AXE             13
SPEAR           17
MACE            18
FLAIL           18
BOW             31
CROSSBOW        12
SHIELD          57
AWARENESS       81
SCAN            11
SWIMMING        28
EXPERIENCE       1
     PRESS ANY KEY TO CONTINUE
```

Ⅳ. 인 물 The Characters

8명의 인물을 만들수 있다. 각 인물은 각자의 특성, 기술을 결정해 주는 1개 이상의 직업, 장비를 가진다. 게임이 진행되는 동안 인물들은 모험을 계속하면서 훈련을 위한 경험 점수를 얻게 된다. 이 경험 점수는 자신의 특정한 특성이나 기술을 증가시키는데 사용될 수 있다.

A. 개인적 특성 Personal Attributes

각 인물은 4가지 특성을 가진다. 체력·솜씨·지능·생명력이다. 각 인물은 또한 그전의 훈련에서 얻은 경험도 가진다. 처음의 인물은 최소의 특성 점수와 여기에 추가할 수 있는 25점이 주어진다. Strength, Dexterity, Life 점수는 전투력에 영향을 미치게 된다.

STR : Strength (체력)는 사용가능한 무기·쓸 수 있는 갑옷의 무게·열쇠를 여는 능력·상처의 회복율을 정해주게 된다.

*참고 : 최초의 STR은 원하는 무기나 갑옷을 사용할 수 있을만큼 충분하지는 못하다.

DEX : Dexterity (솜씨)는 여러가지 기술의 시작 점수를 정해주게 된다. 또한 인물이 얼마나 행동할 수 있는가도 나타낸다. (DEX 20이면 DEX 10 보다 2배 더 자주 행동한다.)

INT : Intelligence (지능)는 인물이 가질수 있는 직업을 정해주게 된다. (Thief는 3 INT, Priest는 7 INT가 필요하므로 Priest-Thief는 10 INT가 필요하다.) 일반적으로, 원하는 직업에 꼭 필요한 만큼의 INT 점수만 사들일 수가 있다. 그러나, INT는 다른 요소에 영향을 미치므로 여러번 거래할만한 가치가 있다.

LIFE (생명력) : 상처를 견디고 의식을 잃지 않을 수 있는 능력을 정해준다. Bleeding (출혈)·Poison (중독)·Life Steal (생명력 손실)·Life Blast (생명력 타격)은 LIFE점수의 손실을 초래한다. LIFE가 0이 되면 인물은 죽는다.

EXP : Experience (경험)은 인물의 훈련정도와 기술을 나타낸다. 게임속에서 인물은 특성·기술·힘·Karma를 높이는데 얻어놓은 EXP를 쓸 수 있다. 새로운 인물은 자신의 상태에 따라 EXP가 정해져서 시작한다.

B. 직업 Professions

다음 5개의 직업중에서 선택할 수 있다. 한 인물이 한개 이상의 직업을 가질수 있다.

Ranger (유격대원) : 산에 살면서 수색·사냥에 뛰어나다. 황야에서 혼자 살아 나갈 수 있다. 뛰어난 투사는 아니지만 Spear (창)과 Bow (활)을쏠 수 있다.

Fighter (전사): 모든 종류의 전투에 뛰어나다.

Priest (사제) : 신의 축복을 받은 사람이다. 상처를 치료하고, 중독을 해독시키며 귀신들을 쫓을수 있다.

Thief (도둑) : 교활하고 선두 인물로 유용하다. 적을 발견하고 숨겨진 물건들을 찾아내며 함정을 장치하거나 해체하고 거래를 잘한다.

Sorcerer (마법사) : 마법을 잘쓰고 약을 만든다. 발견한 마법의 물건들을 알아차리고 이해 (평가)할 수 있다.

C. 기술 Skills

직업이 그가 가진 기술을 정해주게 된다. 특성이 최초의 기술점수에 영향을 미치며 그것이 기술능력으로 나타난다.

D. 기술 능력 Skill Abilities

기술 능력은 기술을 얼마나 잘 사용할 수 있는가를 나타낸다. 마법사의 기술, 동굴의 기술, 황야의 기술, 무기 사용의 기술, 학문의 기술, 치료의 기술이 있다. 대개, 기술이 성공적으로 수행되는 지를 정하기 위하여 기술능력은 다른 임의의 숫자를 내어서 비교한다. 예를 들어 Thief가 벽을 탐색할때 74의 탐색능력을 가지고 있다고 하자. 벽속의 함정이 30의 은폐등급을 가지고 있다.(물론, 이것은 플레이어는 알 수 없다) 1에서 74까지의 숫자중에서 무작위로 정해져서 그 숫자가 30을 넘으면 함정을 찾아내게 된다. 여러가지 마법의 물건들은 그것을 가졌을 경우 기술능력이 증가된다. 상처를 입거나 사기가 떨어지면 "Luck"과 "Turn Undead"를 제외한 모든 기술의 기술능력이 감소한다. "Luck"과 "Turn Undead"능력은 절대로 현재 가지고 있는 Karma등급을 초과할 수 없다.

무기 기술 (Weapon Skills)은 1) 무기로 적을 명중시키는 능력과 2) 무기가 준비되는 동안 적에게 맞지않는 능력이다.

각 무기기술은 인물에게 같은 등급의 무기를사용할 수 있는 능력을 준다. 예를 들면, Bow기술은 짧은 활 (shortbow)과 긴활 (longbow)을 사용할 수 있는 능력이다. 무기 기술에 해당하는 것은 Close Combat (근접 전투—비무장·단검), Sword (칼), Axe (도끼), Spear (창), Mace (철퇴), Flail (도리깨), Bow (활), Crossbow (석궁)이다.

SKILLS

SKILL	CLASS[1]	STARTING VALUE[2]	EP[3]	GAIN[4]
Close Combat	ALL	D	3	1-8/1-4/1-2/1
Sword	F	D	4	"
Axe	F	D	6	"
Spear	F, R	D	4	"
Mace	F	D	3	"
Flail	F	D	6	"
Bow	F, R	D	5	"
Crossbow	F	D	3	"
Shield	F	D	4	"
Combat Awareness	F	I	3	"
Scan	ALL	I	4	"
Swimming	ALL	S	3	"
Stealth	R, T	D	5	"
Hunt	R	D	3	"
Track	R	I	4	"
First Aid	R, P	I	3	"
Search	T	I	4	"
Disarm Trap	T	D	5	"
Picklock	T	D	4	"
Haggling	T	I	3	"
Treat Poison	P	I	4	"
Treat Disease	P	I	4	"
Turn Undead	P	EXP	4	"
Alchemy	S	I	5	"
Luck	P	EXP	6	"
Read Ancient	S	I	4	"
Evaluate Magic	S	I	3	"
Cast Spell	S	I	6	"
Karma	P	0	1	1
Power	S	0	3	1

1. 그 기술을 가질수 있는 직업 : F = Fighter, R = Ranger, T = Thief, P = Priest, S = Sorcerer
2. 어떤 특성이 이 기술의 초기 점수를 정해주는가 하는 것 : D = Dexterity, I = Intelligence, S = Strength, EXP = Experience
3. EP는 기술의 발전에 필요한 Experience의 양이다.

4. GAIN (증가량) : 경험에 의해 기술이 발전할 때, 그 증가량은 무작위로 정해진다. 처음에는 기술이 1~8점 증가하지만, 기술 능력이 100이 되면 1~4점만 증가하고, 기술능력 150에서는 경험마다 1~2점만 증가하며, 기술능력 200이 되면 1점만 증가한다.

Shield (방패) : 방패 사용 능력으로 공격을피하고 성공할 수도 있는 공격을 막아준다.

Combat Awareness (전투 예감) : 무언가가 가까이 있는 것을 알아내고, 공격이 어느 방향에서 올 것인지 미리 아는 능력

Scan (탐색) : 숨어있거나 은폐되어있는 적을 찾아내는 능력.

Swimming (수영) : 물속에서 멈추거나 숨을쉬지 않고 헤엄쳐 나갈 수 있는 능력.

Stealth (은폐) : 적에게 보이지않게 하는 능력

Hunt (사냥) : 황야에서 살아갈 수 있는 능력. 이 게임에서는 쓰이지 않는다.

Track (추적) : 뒤를 쫓는 능력. 괴물의 굴을 찾고 그 곳의 보물을 찾아내는데 쓰인다.

First Aid (응급 처치) : 상처를 치료하고 출혈을 멈추게 하는 능력. 큰 상처와 심한 출혈에는 소용이 없다. 이 기술을 시도해보아도 소용이 없으면 중상이다. 붕대가 필요하다.

Search (수색) : 마법의 물건, 함정, 비밀문, 기타 등등의 숨겨진 것들을 찾아내는 능력.

Disarm Trap (함정 해체) : 찾아낸 함정을 해체하는 능력.

Picklock (열쇠 열기) : 잠겨진 문이나 상자를 여는 능력. 만능열쇠 (lockpik)가 필요하다.

Haggle (흥정) : 팔고 있는 물건을 가장 좋은 가격을 받는 능력. 대원중의 한 인물이 어떤 물건을 팔때는 가장 흥정능력이 좋은 사람에 의해 받는 가격이 정해진다.

Treat Poison (중독 처치) : 독의 효력을정지시키는 능력.

Treat Disease (질병처치) : 병의 효력을 정지시키는 능력.

Turn Undead (귀신 퇴치) : 한 귀신을 없애면서 다른 귀신으로 부터의 공격도 방어하는 능력.

Alchemy (연금술) : 실험실에서 약을 성공적으로 만들어내는 능력.

Luck (행운) : 인물이 손상 (마법에 의한 것이아닌 것)을 입는 것을 방지하는 능력. 신들의 선의 (good will)를 나타낸다.

Read Ancient (고대문 읽기) : 고대문자를 이해하는 능력.

Evaluate Magic (마법 식별) : 어떤 물건이 마법인지 아닌지 알아내며, 사용법을 알아내는 능력. 마법의 물건은 식별해낸 다음에야 작동한다. 식별에 실패한 마법사는 다시 시도하기 전에 능력을 발전시켜야 한다. 전투에서 얻은 것을 살펴볼 때는 이 능력이 가장 높은 인물이 먼저 보도록 한다.

Cast Spell (마법 사용) : 마법 사용을 성공시킬 수 있는 능력

Morale Lost (사기 저하) : 이것은 기술이 아니지만 0보다 커지면 기술 표시에 나타난다. 이것은 인물이 기술을 사용할 때마다 그만큼 감소시켜 버리므로 인물에게 해를 끼친다. Inn에서 잠을 자면 서서히 감소하고, tavern (선술집)에 가면 완전히 없애버릴 수 있다.

WEAPONS

WEAPON	DAM	TYPE	STR	HANDS	EP	SKILL
Fist	STR/4	T	5	1	3	Close Combat
Dagger	4	T	5	1	3	Close Combat
Rapier	6	T	6	1	4	Sword
Shortsword	7	T	8	1	4	Sword
Scimitar	8	C	10	1	4	Sword
Broadsword	9	C	12	1	4	Sword
Longsword	10	C	16	1	4	Sword
Claymore	12	C	11	2	4	Sword
Greatsword	14	C	15	2	4	Sword
Handaxe	7	C	8	1	6	Axe
Battleaxe	9	C	12	1	6	Axe
Greataxe	13	C	13	2	6	Axe
Mace	7	B	10	1	3	Mace
Morningstar	9	B	16	1	3	Mace
Staff	8	B	7	2	3	Mace
Maul	11	B	13	2	3	Maul
Flail	8	B	12	1	6	Flail
Large Flail	12	B	13	2	6	Flail
Spear	8	T	10	1	4	Spear
Heavy Spear	10	T	8	2	4	Spear
Shortbow	8	T	8	2	5	Bow
Longbow	10	T	12	2	5	Bow
Light Crossbow	11	T	10	2	3	Crossbow
Heavy Crossbow	15	T	16	2	3	Crossbow
Buckler	*	4A	6	1	4	Shield
Shield	*	6A	10	1	4	Shield

* 방패로 공격을 한다.

DAM=손상 등급

TYPE=손상 형태 (T)hrust =찌르기 (C)ut =자르기 (B)ash =휘두르기

STR=사용에 필요한 Strength.

HANDS=사용에 필요한 손의 수.

EP=기술의 발전에 필요한 Experience의 양.

SKILL=무기 사용에 필요한 기술.

E. 경험 Experience

게임이 진행되는 동안 인물들은 경험 (EXP) 을 축적한다. 이 경험은 그들의 기술·특성·Karma·힘을 발전시키는데 사용할 수 있다. 경험을 사용하려면 반드시 Inn에 있어야 한다. "I"를 눌러 Improve a Character를 선택하고 발전시킬 인물을 선택한다. 화면에는 인물들의 기술·Karma·힘의 점수를 보여준다. 주어진 능력을 발전시키는데 필요한 만큼의 경험을 가지고 있지 못할 경우, 그 능력은 리스트에 나타나지 않는다.

예를 들면, Priest가 EXP 5를 가지고 발전하고자 하는 경우를 가정하자. 리스트에는 Priest의 First Aid, Treat Poison, Treat Disease, Turn Undead, Karma의 현재 점수만 보여준다. 그러나 Luck은 6 EXP가 필요하므로 리스트에 나오지 않는다. 인물의 발전을 지시했는데 단지 화면만 깜박거리는 것은 경험이 부족하여 아무것도 발전시킬 수 없기 때문이다. 리스트가 나오면 하나의 능력이 반전표시 된다. 화살키를 사용하여 커서를 발전시키려는 능력위에 놓고 "S"를 누른다. 점수가 100이면 화면 아래쪽의 지시에 따라 STR, DEX, LIFE를 발전시킬 수가 있다.

F. 사기 Morale

게임이 진행되는 동안 인물들의 사기 저하도 축적된다. 사기 저하는 피로와 정신적 긴장을 의미하며 기술능력을 감소시킨다. 사기는 전투·잠을 못자는 것·마법에 걸리는 것 때문에 저하된다.

저하된 사기는 Inn의 좋은 방에서 잠자면 서서히 회복되며, 술집 (tavern)에서 즐거운 시간을 가지면 신속히 회복된다.

V. 게임의 요소 The Game Elements

A. 돈 Coins

한 인물이 250 Coins 이상을 가질 수 없다. Copper, Silver, Electrum, Gold의 4단계 Coin들이 있다. 각 종류는 앞의 것의 10배 가치가 있다. 모든 가격은 Copper Coins로 표시된다. 돈은 발견하거나 빼앗은 물건들을 팔아서 얻는다. 이것은 마을의 시장에서 팔 수가 있다. 돈은 장비의 구입·약의 제조·훈련·Inn에서의 휴식에 사용된다.

B. 물건들 Items

모든 물건은 각각의 특징이 있다.

그것은 크기 (small, medium, large)·물건을 준비하는데 필요한 손의 수·준비에 필요한 Strength이다. 사용전에 반드시 준비되어야 한다. (Readled) 그가 있는 것보다 많은 손이 필요하거나 Strength가 모자라면 준비할 수가 없다.

한 인물은 한번에 무기 1개, 갑옷 1개, 방패 1개만 준비할 수 있다. 한 인물은 10개까지의 물건만 가지고 다닐 수 있다. 이 중에는 큰 (large) 물건은 2개, 중간크기 (medium)의 물건은 5개까지가 한계이며, 중간크기가 5개이면 큰 물건은 있어서는 안된다. 횃불 (Torch)은 빛을 낸다. 한 손이 필요하며 준비 되자마자 불이 붙여진다. 준비가 안될 경우에는 없어져 버린다. 횃불은 Inn에 들어가면 자동으로 꺼진다.

기타의 게임내 물건들

Ropes (밧줄)

Crowbars (쇠지레)—자물쇠 여는데 필요

Lockpicks (만능열쇠)—자물쇠 여는데 필요

Bandages (붕대)—응급처치에 필요

Bottles, Jars, Vials (여러가지 병들)—약을 담는데 사용.

이 외에도 여러가지 물건들이 있다.

C. 마법의 물건들 Magical Items

어떤 물건이 마법을 가졌을 경우, 식별되었을 수도 있고 (evaluated), 식별되어 있지 않을 수도 있다. (unevaluated) 식별되지 않으면 그 마법적인 특

성을 이용할 수가 없다. 마법의 물건은 사용하려면 준비가 되어야 한다.(readied) 이것들은 공격능력·방어능력·기술보너스·마법등을 가지고 있다.

1) 물건이 준비가 되어 있고 기술보너스를 가지고 있으며 2) 인물이 기술을 가지고 있으면 기술보너스를 얻게 된다. 새로운 기술을 주지는 않지만 가지고 있는 기술을 증가시켜준다. 예를 들면, Stealth 를 가진 인물이 Stealth+15의 망토(cloak)를 준비하면 Stealth가 15증가한다. Stealth를 가지고 있지 않으면 보너스를 얻지 못한다. 준비한 물건이 마법을 가지고 있으면, 물건을 사용할때 마법이 자동적으로 성공된다.("전투"참조) 물건의 마법을 사용하면 한번의 사용기회(charge)가 줄어든다. charge의 수는 알 수가 없다. 그러나 charge가 0이 되면 더 이상 마법을 쓸 수 없다. 또한 물건도 분해되어 버린다. 어떤 마법은 아주 많은 charge가 필요한데 어떤 것인지는 알 수 없다.

약(Portions)은 vial, bottle, jar 등 여러가지의 병에 들어간다. 약은 두가지 종류가 있다.

Defense (방어-갑옷을 강화)와 Cast Spells (마법사용)이 있다. 마법 사용약은 마법사용 능력을 가진 다른 물건들과 같이 취급된다. 방어약은 그 사용자체가 마법을 쓰는 것과 같다. 따라서 약을 준비해도 방어력이 증가되지는 않는다. 약이 직접 사용되어야 한다.

D. 상처 Wounds

상처는 두가지 효과가 있다. 손상(Injury)과 출혈(Bleeding)이다. 손상은 고통을 주고 행동을 저해한다. 손상은 의식을 잃게 까지는 하지만 죽게 되지는 않는다. 출혈을 막을 수 없을 정도로 피를 흘리는 것이다. 인물의 LIFE를 감소시키게 된다. LIFE가 0이 되면, 그 인물은 죽는다. 상처에서 꼭 출혈이 있는 것은 아니다.

손상과 출혈에는 두 가지 단계가 있다. 보통(Normal)과 심한 것(Serious)이 있다. 보통 손상은 그냥 손상으로, 보통 출혈은 그냥 출혈로 표기된다. 물론 심한 손상과 출혈이 치료하기 더 어렵다.

E. Karma와 기도 Karma and Prayer

Karma와 기도 사이의 관계에 주의해야 한다. 이것이 인물이 전투에서 살아남을 능력을 결정한다. Karma는 인물이 신의 도움을 얼마나 받고 있는가를 나타내는 것이다. 인물이 기도(Prayer)을 하면 Karma를 일시적으로 소모한다. 기도를 많이 할수 록 Karma가 적게 남게되고 신의 도움도 줄어든다.

Turn Undead와 Luck의 유효기술 능력은 (기도나 마법의 물건에 의해 올릴 수 없다) 인물의 Karma점수를 초과할 수 없다. 인물은 사원(Temple)을 방문하면 Karma가 회복된다. 기도에는 8개의 레벨이 있다. 인물의 최고 Karma는 가능한 최고의 기도를 정하는 기준이 된다.

Karma와 기도사이의 관계에 대해서는 도표를 참조하라.

기도의 레벨

1) Stop Normal Bleeding (보통 출혈의 정지) : 모든 보통 출혈을 멈춘다.
2) Heal Normal Injuries (보통 손상의 치료) : 모든 보통 손상과 보통 출혈을 치료한다.
3) Bless (축복) : 전 대원의 Luck를 전투하는 동안 40증가시킨다.
4) Stop Serious Bleeding (심한 출혈의 정지) : 모든 출혈을 멈춘다.
5) Heal All Injury (모든 손상의 치료): 모든 손상과 출혈을 치료한다.
6) Create Food And Water (음식과 물을 만들어 낸다) : 이 게임에서는 영향 없음.
7) Restore Life Forces (생명력 회복) : 모든 손

KARMA AND PRAYER

PRAYER	KARMA RESERVE TO LEARN	KARMA FOR PRAYER
Stop Normal Bleeding	10	4
Heal Normal Injuries	20	8
Bless	25	10
Stop Serious Bleeding	30	15
Heal All Injury	40	20
Create Food and Water	45	20
Restore Life Forces	50	30
Raise Dead	60	45

상과 출혈을 치료하고 인물의 Life를 최대값으로 회복시킨다.

8) Raise Dead (죽은 사람을 살림) : 모든 손상과 출혈을 치료하고 인물의 Life를 최대값으로 회복시키면서 죽은 인물을 살아나게 한다.

의식을 잃은 (unconscious) 사람이 치료가 되었더라도 전투가 끝나야 의식을 회복하게 된다.

* 도표 설명 : KARMA RESERVE TO LEARN : 기도를 습득하는데 있어야 하는 Karma.

KARMA FOR PRAYER : 기도를 하는데 쓰이는 Karma

F. 마법 Spells

마법은 동굴속이나 전투시에 사용된다. 특히 전투에서 유용하다. Sorcerer는 처음부터 모든 마법을 알고 있다. 그러나 전부를 성공할 수는 없다. 각 마법은 난이도 레벨과 필요한 힘이 있다.

전투시에 마법은 C를 눌러서 사용한다. ("전투 메뉴"참조) 컴퓨터는 Sorcerer가 가지고 있는 힘 (Power)으로 쓸수 있는 마법의 리스트를 보여준다. 커서를 원하는 마법에 위치시킨 후에 S (Select)로 선택한다.

동굴에서는 S명령으로 마법을 쓴다. ("동굴"참조)

Sorcerer의 힘은 마법을 쓸때마다 줄어든다. 쓰려는 마법에 필요한 힘이 남아 있어야 한다. 잃어버린 힘은 Inn에서 쉬면 회복된다. 힘의 최대치는 Experience에 의해 증가된다. Power 1에는 Experience 3점이 소요된다.

Sorcerer의 마법 사용능력은 그 마법의 난이도 레벨 (difficulty level)에 의해 정해진다. 마법의 성공확률은 마법 능력에서 난이도 레벨을 뺀 것과 같다. 예를 들어 90의 마법능력을 가진 Sorcerer가 난이도 레벨 60인 Lightning Bolt 마법을 쓰려하면 성공할 확률은 30%가 된다.

마법

Countermagic (대항마법) : 한번의 전투에서 적의 마법능력을 반으로 줄인다.

Foxfire (도깨비 불) : 한번의 전투동안 또는 동굴을 나올때까지 빛을 낸다.

Magic Bolt (마법 번개) : 마법의 번개가 목표를 친다. 짧은 활과 같은 위력이 있다.

Night Vision (야간 시력) : Sorcerer가 어둠속에서도 볼 수 있게 해준다. Inn에 돌아 올때까지 지속된다.

Unlock (자물쇠 열기) : 잠겨진 문이나 상자를 연다. 성공할 확률은 Sorcerer의 기술과 자물쇠의 난이도에 따라 정해진다.

Invisibility (보이지 않음) : 한번의 전투동안 Sorcerer를 보이지 않게 해준다. 적과 붙어 있거나 직접적인 공격을 할 때는 일시적으로 적에게 발견될 수도 있다.

Reveal Enemy (적 발견) : 모든 적을 보이게 만들고 남은 전투동안 적이 숨지 못하게 한다. (숨어 있더라도) Scan을 30, Combat Awareness를, 20만큼 모든 대원들에게 증가시켜 준다.

Wound (상처입힘) : 마법의 번개로 목표에 육체적 타격을 준다.

Magic Protection (마법 보호) : 한 전투동안 대원들의 마법에 대한 저항력을 높여 준다.

Missile Protection (미사일 보호) : 한 전투동안 미사일 무기로 부터 대원들을 보호해 준다.

Paralyze (마비) : 남은 전투동안 적을 마비시켜 이동이나 방어를 하지 못하게 만들수 있다. 확률은 25%이다. 마법에 저항력을 가진 적에게는 효과가 없다.

Darkness (암흑) : Foxfire 마법을 무효화시키고 일시적으로 모든 적들의 눈을 멀게하여, 전투에서 벗어날수 있다. ("전투"참조)

Poison (중독) : 목표를 서서히 죽인다. 무효화 시킬 수가 없다. 마법에 대한 저항력도 소용없다.

Change Terrain (지형 변경) : 사람이 없는 지형을 평지·절벽·자갈길로 바꾼다.

Shatter (파괴) : 목표의 손에 있는 물건을 파괴한다. 어떤 마법의 물건에는 영향이 없다.

Lightning Bolt (번개) : 강력한 마법 공격으로 적을 친다.

Life Blast (생명력 감소) : 목표의 Life를 감소

시킨다.

Dispel Magic (마법 퇴치) : 적의 모든 전투용 마법을 무효화 시킨다.

SPELLS

SPELL	POWER COST	DIFFICULTY
Countermagic [1,4]	1	0
Foxfire [4]	1	0
Magic Bolt [1]	1	0
Night Vision [4]	1	0
Unlock [2]	1	special
Invisibility [1,4]	2	0
Reveal Enemy [1,4]	2	20
Wound [1]	2	10
Magic Protection [1,4]	3	10
Missile Protection [1,4]	3	30
Paralyze [1,4]	3	0
Darkness [1,4]	3	30
Poison [1]	3	50
Change Terrain [3,1]	4	20
Shatter [1]	4	20
Lightning Bolt [1]	4	60
Life Blast [1]	4	80
Dispel Magic [1]	5	0
Armor [1,4]	5	50
Life Steal [1]	5	140
Mass Invisibility [1,4]	8	100
Fireball [1]	8	100

1. 전투에서만 사용
2. 전투에는 사용못함
3. 동굴에서는 효과없음
4. 전투용 마법 : 적의 Dispel Magic에 의해 무효화.

Armor (갑옷) : 한 전투동안 대원들의 마법 저항력과 갑옷의 강도를 높혀준다.

Life Steal (생명력 탈취) : 목표의 Life를 감소시키고 Sorcerer의 상처를 가볍게 한다.

Mass Invisility (대원 전체 보이지 않음) : 전 대원들을 보이지 않게 해준다.

Fireball (불덩어리) : 목표 주위의 지역을 마법의 불꽃으로 덮어서 Sorcerer의 적들에게만 마법의 피해를 입힌다.

Ⅵ. 외부 세계 The Outside World

WIZARD'S CROWN의 탐험대

Inn을 나오면 외부세계의 전략 지도가 나온다. 지도위에는 대원들의 위치를 표시해 주는 위의 그림과 같은 기호가 있다. 그 밑에는 현재 상황과 이용가능한 명령어를 가르쳐주는 표시가 있다.

```
(S)EARCH AREA          8 1 2
(C)HECK A CHARACTER    7   3
OR (M)AKE CAMP         6 5 4

AN INN          10/0 DAWN
```

오른쪽의 숫자는 대원들의 이동방향을 표시하는 것이다. 1을 누르면 한칸 위로 올라가며, 2를 누르면 오른쪽 사선으로 나간다.

중앙의 숫자는 연도·날짜·시간을 표시한다.

시간— Dawn (새벽), Morning (아침), Noon(정오) Afternoon (오후), Dusk (황혼), Night (밤)

다음 중에서 선택할 수가 있다.

(S)EARCH AREA

(C)HECK A CHARACTER

(M)AKE CAMP

MAKE CAMP를 선택하면 다시 다음과 같은 명령들을 쓸 수 있다.

(P)RAY FOR HEALING

(H)EAL A CHARACTER

(C)HECK A CHARACTER

(V)IEW THE ITEMS

(U)NPOISON A CHARACTER

(S)HOW PARTY HEALTH

(M)OVE MONEY AROUND

(T)ELL MINSTREL OF YOUR DEEDS

E(X)IT CAMP

명령들의 내용은 다음과 같다.

S) earch Area (지역 탐색) : 선택시 주위에 아무런 모험도 기다리고 있지 않으면 화면에 아무런 변화도 없다. 한번이상 탐색할 경우 처음에는 발견하지 못하던 것이 뒤에 발견될 수도 있다. 무언가를 발견하거나 건물에 들어갈 수 있을때까지 대원들을

계속 이동시킨다. 어떤 괴물이라도 나타나면 전투가 벌어지게 된다는 것을 명심하라.

C) heck a Character (인물 점검) : 이것을 선택했을 때 나오는 인물에 대한 정보는 Inn에서와 비슷하다. 몇가지 다른것이 있음을 주의하라.

M) ake Camp (야영) : 다음과 같은 여러가지 기능을 수행시키기 위하여 먼저 야영을 한다.

(P) ray for Healing (치료를 위한 기도) : "K-arma와 기도" 참조

(H) eal a Character (인물 치료) : 대원들에 대한 응급처치를 한다. "기술" 참조

(C) heck a Character (인물 점검) : 앞에서와 같으나, 전투 결과가 좀더 나타난다.

(V) iew the Items (물건 점검) : 괴물들과 지역에서 찾은 물건들을 본다. 점검하는 사람이 어느 것이든 가질수 있으나 식별은 Sorcerer만이 할 수 있다. 물건의 목록에는 인물 점검에서 Transfer 명령을 사용하면 추가될 수가 있다. 물건의 왼쪽에 "?"이 있는 것은 아직 식별되지 않았다는 뜻이며, 오른쪽에 "*"표시가 있는 물건은 가치가 있거나 마법 물건이라는 뜻이다.

(U) npoison a Character (인물 해독) : 해독을 시도한다. "기술능력" 참조

(S) how Party Health (대원의 건강표시) : 인물의 생존·사망·손상·중독·출혈 여부를 표시한다. 오른쪽에 있는 숫자들은 보통과 심한 정도를 나타낸다. (N/S)

(M) ove Money Around (돈 분배) : 돈을 모두에게 나눌 수도 있고, 한 사람에게 다 줄 수도 있다.

(T) ell Minstrel of Your Deeds (행적을 기록) : 황야 (Wilderness)에서 야영할 경우에, 이 명령을 쓸수 있다. (동굴에서는 안됨) 게임을 세이브시킨다.

E(X) it Camp (야영 중지)

노획 Looting

전투가 끝나고 야영을 하면, 적의 몸이나 주변지역을 수색해 볼 수 있다. 발견된 장비는 (V) iew the Items 명령으로 볼 수 있다. 물건의 리스트가 나오고 하나 위에 커서가 나타난다. 물건들을 보기전에 Evaluate Magic 능력이 가장 뛰어난 마법사가 물건들을 둘러보고 어느 것이 마법의 물건인지 알아본다. 마법 물건들과 보석 (Gem, Jewelry)·금 (Gold)·은 (Silver)은 따로 가려낸다. (이것들은 모두 "*"이 표시된다) 마법사가 알아낼 수 없으면 "?" 표시가 된다.

물건을 가지려면 커서를 화살키로 원하는 물건에 위치시키고 (T) ake 한다. 점검한 인물이 가질 능력이 있으면 그 물건을 가지게 된다. 리스트가 한 화면보다 클 수도 있다. 커서를 제일 아래쪽에 두고 계속하면 스크롤이 된다. 역시 위쪽으로도 스크롤이 된다. 노획한 물건을 시장에 가지고 가서 팔면 돈을 늘일 수 있다. 받는 가격은 그 물건의 알려진 가격과 대원중 가장 흥정 기술이 좋은 사람의 능력에 의해 정해진다.

Ⅶ. 동 굴 Dungeons

동굴을 원래상태로 되돌리려면 부팅시에 Utilites 명령을 이용한다. 동굴들은 수색해 볼 수가 있는 건물이나 다른 장소들이다. 외부 세계에서, 동굴이 있는 곳에서 탐색 (Search)을 하면 동굴로 들어가게 된다. 동굴에서는 수색을 하고, 함정을 찾아내어 해체시키며, 사람들과 이야기하고 고대의 문서를 읽기도 한다. 화면에 메시지가 나온다. 오른쪽 아래에 〈CR〉이 나오면, 계속하려면 RETURN을 눌러준다.

A. 활동 상태 Active Status

동굴 속에서 각 인물은 Active (활동)·Follwing (뒤따름)·Independent (독립)의 세 가지 상태중 하나가 된다. Active 상태가 인물의 동작을 정하게 된다. 언제든지 한명만 Active 상태에 있을수 있으며 그때 다른 인물들은 Following이나 Independent 상태가 된다.

Active

Active 상태의 인물이 현재 임무를 수행하는 인물이다. 예를 들어, Herman the Barbarian이 Active 상태이고 상자를 조사해 볼 경우, 조사하면서 상자

의 함정을 찾아내는데 사용되는 것은 Herman의 기술능력이 된다.

Following

이 상태의 인물은 Active가 움직일때 움직이게 된다. 따라서 Active 상태 이외의 인물은 모두 Following 상태이며, 모든 대원들은 Active 인물을 따라 움직이게 된다. 가끔 Following 인물 하나가 벽뒤에 갇히게 된다. 그를 풀어주려면 그를 Active로 만들고 나머지를 모두 Independent로 만든다. 그리고 그 인물을 나오게 한다. 그리고 다시 그전의 상태로 되돌리면 된다.

Independent

이 상태의 인물은 Active인물을 따르지 않는다. 전투준비를 하거나 함정을 탐색하기 위해 한다. 인물을 앞으로 내보낼때 유용하다.

Active인물을 바꾸려면 동굴 메뉴에서 A를 누른다. (다음의 "동굴 메뉴"참조) 인물들의 리스트가 나온다. 대원 전체의 상태를 바꾸려면 P를 누르고, 그렇지 않으면 바꾸려는 인물을 정해준다.

B. 동굴 메뉴 The Dungeon Menu

동굴 메뉴는 화면 아래쪽에 나온다.

```
HAMOND " LIGHTFOOT "          8 1 2
VISIBILITY:GOOD               7 > 3
TYPE ORDER(< , > ,1 ,3 ,A ,E  6 5 4
F ,M ,N ,O ,S ,T ,W ,? FOR HELP)
```

Active인물의 이름과 시계 (Visibility)등급이 나온다. 시계가 나쁘면 (Poor), 기술들 (예를 들어Search) 중에서 좋은 (good) 시계가 필요한 것들은 감소된다. Foxfire 마법이나 횃불 (Torch)을 준비 (Ready)하면 시계가 좋아진다. 방향표시 숫자들 가운데 있는 화살표는 인물의 현재 진행방향을 나타낸다. 그때마다 사용할 수 있는 명령어의 리스트가 화면 아래에 나온다. 화면에 나온 명령만 쓸 수 있다.

명령어 리스트는 다음과 같다.

```
>,<,1,3
(A)ALTER ACTIVE STATUS OF CHARACTERS
(C)CHECK A CHARACTER
(E)EXAMINE SPACE IN FRONT OF CHARAC-
TER
(F)START A FIGHT WITH PERSON IN FRONT
(M)MAKE CAMP
(N)MAKE NEXT CHARACTER ACTIVE
(O)OPEN THING YOU ARE FACING
(S)CAST EITHER FOXFIRE OR NIGHT VISION
(T)TALK TO THE PERSON IN FRONT OF YOU
(W)HAVE ACTIVE CHARACTER WAIT
(?)HELP
```

명령어들의 내용은 다음과 같다.

> Change Facing (방향 변경) : 인물의 진행방향을 시계방향으로 4분의 1회전 시킨다. ("진행방향" 참조)

< Change Facing : 시계 반대 방향으로 회전시킨다.

1, 3 : 현재 인물이 이동가능한 방향

A) Alter Active Status of Characters 대원들의 상태를 변경시킨다. ("활동상태" 참조)

C) Check a Character 외부 세계에서의 인물 점검과 같다.

E) Examine Space In Front of Character (인물 앞의 공간조사) 마주보는 공간에 있는 함정과 비밀문을 탐색하는 명령이다. 찾을 수도 있고, 못찾을 수도 있다. 함정을 찾으면 해체를 시도할 수 있다. 이 명령은 상자·책·기타 다른 물건들을 꼭 열지 않더라도 탐색하고 다루는데 쓸수 있다.

F) Start a Fight With Person In Front (앞의 사람과 전투시작) 동굴에서 발견된 어떤 사람이라도 공격하는 명령이다. Active인물을 인접한 적과 마주보도록 하고 F를 누른다. 동굴에서 전투가 시작되면 인물의 현재 위치와 방향이 전투가 시작되는 곳이 된다.

M) Make Came (야영) 외부 세계에서의 Make와 같다.

N) Make Next Character Alive (다음 인물을 Alive 상태로 한다.) 다음 인물을 Active 상태로 만들고, 그 전에 Active였던 인물에게 새로 Active된 인물이 더 이상 가지고 있지 않을 것들을 준다.

O) Open Thing You Facing (마주 보이는 것들을 연다) 상자나 문을 여는 명령이다. Active 인물을 열려는 것을 마주보게 하고 O를 누른다. 잠겨 있지 않으면 열린다. 잠겨 있으면 Unlock 마법을 쓰거나, 강제로 열어본다. (Pick a Lock, Force the Lock) 열 수 없는 자물쇠가 있으므로 여기에는 특수한 조건이 필요하다. Pick a Lock을 시도할 때는 lockpick을 준비해야 한다. Force the Lock을 시도할 때는 Crowbar를 준비하면 크게 도움이 된다.

S) Cast Either Foxfire Or Night Vision (도깨비불 야간시력 마법을 사용한다) Sorcerer가 Foxfire나 Night Vision 마법을 사용하는 마법이다. 마법의 물건이 가지고 있는 이런 마법들을 쓰는 인물은 인물 점검 명령을 사용함으로써 물건만을 사용할 수 있다. (C를 누른후 그 물건을 가진 인물을 선택하고, R을 누른후 커서를 그 물건에 위치시킨다)

T) Talk to the Person In Front of You (앞의 인물과 대화) 동굴속에서 나타난 사람과 이야기를 한다. 그 쪽을 향하고 T를 누른다.

W) Have Active Character Wait (Active 인물을 대기시킨다) Following 인물들이 Active 인물에 더 가깝게 가게하는 명령이다.

?) Help (보조설명) 그때 인물이 사용가능한 명령어들을 짧게 설명해 준다. 언제나 쓸 수 있으며 그 인물의 차례도 끝나지 않는다.

C. 진행방향 Facing

동굴 메뉴에는 인물의 진행방향이 표시된다. 이동에는 영향이 없으나 전투에는 영향을 미친다. 인물이 이동하면 방향은 자동으로 맞추어 진다. 이동방향에 의해 탐색할 공간·열릴 문·이야기할 사람이 정해진다. 직접 대면하고 있는 방향으로만 탐색하고 문을 열고, 이야기할 수 있다.

D. 동굴을 나가기 Leaving the Dungeon

Active 인물을 출구로 보내면 나가게 된다. 출구는 지도나 계단의 끝에 있는 것이 보통이다. 출구를 알 수 있는 유일한 방법은 Active 인물을 그곳으로 이동시키는 것이다. 그렇게 하면 그곳에서, 가능한 행동중 선택을 요구한다. (나가거나 계단를 올라가거나 하는 것)

Ⅷ. 전 투 Combat

인물들이 괴물을 만나면 "USE THE COMBAT SYSTEM Y/N?"이라고 묻는다. 가속 시스템을 쓰려면 Y로, 정상전투를 하려면 N으로 답한다. 일단 선택하면 전투중에 바꿀수 없다. 정상 전투는 대개 20~30분이 걸린다.

급속 전투는 화면위에 인물들의 이름·상태·건강이 표시되면서 시작된다. 오른쪽의 숫자는 보통과 심한 (N/S) 손상과 출혈을 나타낸다.

화면 아래쪽은 상대 괴물들의 수와 형태가 표시된다. 전투가 진행되면 화면이 바뀐다. 급속 전투동안에는 세개의 옵션이 있다. 상태 점검을 위해 일시정지 할 수가 있고, 도망칠 수 있으며, 마법을 쓸수 있다. 일시 정지에는 P(Pause), 도망에는 F(Flee), 마법을 쓰거나 무력화시키는 데에는 M(Magic)을 누른다. 다른 키를 누르면 전투가 끝까지 계속된다.

참고 : (F)LEE 옵션이 화면에 없으면 그 상황에서는 도망이 불가능한 것이다. 전투가 완전히 끝나면 야영상태로 되돌아 온다.

A. 배치 : 위치선정 단계 Setting Up : The Placement Phase

야외에서 접촉 Outdoor Encounters

급속전투를 선택하지 않았으면, 먼저 인물들을 배치해야 한다. 선두 인물은 대원들로부터 얼마나 멀리 떨어져 있느냐에 따라 전투가 시작됐을 때 대원들에게 가담할 수도 있고 못할 수도 있다.

매복 공격을 할 수 있을 때에는 지도위 어디든지 배치시킬 수 있다. 매복 공격을 하지 않으면, 지도 중앙에 배치해야만 한다.

오른쪽 아래에 있는 표시를 보라. 숫자는 커서 이동방향을 나타내며 이동에 사용하는 키를 표시한다. 커서를 인물위에 이동시켜 G를 눌러서 선택한다.

(Get) 그리고 커서를 움직이면 인물도 그대로 이동된다. 인물의 대면방향이 중앙에 표시된다. 화살키 (<또는>)를 눌러서 방향을 변경시킬 수 있다. N(Next)을 누르면 다음 인물로 커서가 이동하며, X를 누르면 다시 커서를 움직일 수 있게 된다. 모든 인물을 배치하고 나면 X(Exit)를 누른다.

동굴…동굴에서는 인물배치가 이미 되어 되어있으므로 다시 배치할 필요가 없다.

B. 전투의 내용 Combat Concepts

정상 전투에서는, 직접 인물들을 움직여 적을 이기기 위한 동작을 하게 된다. 어느 인물을 동작시키고 있을때에는 그 인물에 사용가능한 전투명령들을 표시하는 메뉴가 나온다.

전투가 끝나려면 1) 양쪽의 아무도 적을 볼 수가 없거나, 2) 한쪽이 모두 도망가거나, 의식을 잃거나, 죽어야 한다.

행동 Actions

인물의 Dexterity점수가 차례를 결정한다. 자기 차례가 되면 한가지 이상의 행동을 한다. 즉, 한가지 이상의 명령을 수행한다. 이루어지는 행동은 현재의 차례에서 이동한 거리·이미 한 행동·상태·기술에 따라 정해진다. 어떤 행동은 다른 것보다 긴 시간이 소요되므로, 인물이 무엇인가를 할때마다, 0~4번의 차례가 소요된다. 가능한 행동들의 리스트가 표시된다.

피해의 형태 Types of Damage

공격의 결과는 피해의 형태와 공격자의 무기나 마법의 피해등급에 따라 정해진다.

피해의 형태는 크게 나누어 두가지가 있다.

- Pure Magic (순수마법)
- Physical (육체적)

피해는 여섯가지 형태가 있다.

- Bash (타격)
- Cut (자르기)
- Thrust (찌르기)
- Physical Magic (육체적 마법)
- Magic (마법)
- Life Blast (생명력 손실)

Physical

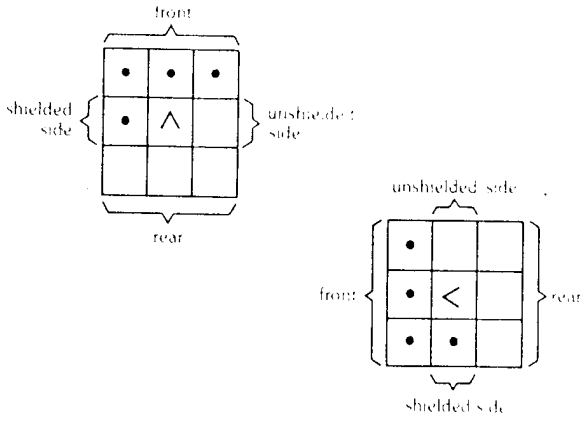
Pure Magic

공격받는 위치는 피해형태에 의해 정해진다.Bash와 Cut는 손상(Injury)를 입히기가 더 쉬우며,Thrust는 출혈 (Bleeding)의 가능성이 더 크다. Physical Magic은 모두 큰 피해를 주게 된다.

진행 방향 Facing

모든 인물은 방향을 가진다. 즉, 각 인물은 각각의 방향을 보고 있다. 인물의 방향에 따라 각각의 구역들이 앞 (Front)·뒤 (Rear)·보호 측면 (Shieled Side)·비보호 측면 (Unshielded Side)으로 정해진다.

다음의 그림에서 화살표가 인물이 보고있는 방향을 표시한다.



방패의 보호 Shield Protection

방패 (Shield)는 앞과 왼쪽에서의 공격으로 부터 보호해준다. 오른쪽 (비보호 측면)이나 뒤로 부터의 공격에서는 보호해 주지 못하며 공격자가 Flail 을 사용하고 있을때도 보호받지 못한다.

격투 Engagement

적의 마지막 행동에서 격투용 무기로 공격받은 인물이 아직도 적과 인접해 있으면, 그는 격투상태에 있는 것이다.(Engaged) 격투중인 인물은 은폐할수도, 1칸이상 이동할 수도 없다.

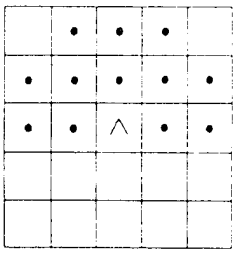
특수한 무기의 능력 Specal Weapon Abilities

Axe (도끼): 방패가 도끼가 내려치는 것을 막았으나 도끼의 피해능력이 방패의 방어력을 넘으면 방패는 부서진다.

Flail (도리깨): 모두 방패를 뚫는다. Flail로 공격하면 목표의 비보호 측면을 공격하는 것과 같은

효과를 볼 수 있다.

Spear (창) : 공격할 때 창들은 두칸까지 공격가능하며 동료나 적의 머리를 넘어서 공격할 수 있다. 그림의 창(〈)은 점이 찍혀있는 칸들을 공격할수 있다.



Bow (활)과 Crossbow (석궁) : 미사일 무기이다. 미사일 무기를 들고 공격할때는 Close Combat 기술이 사용된다.

C. 전투

공격을 하면, 공격자의 능력과 방어자의 능력을 비교하여 타격을 주었는지 결정된다. 다음과 같은 경우에 공격자의 능력이 증가된다.

1) 방어자가 몸을 숙이고 있고 (prone)공격자의 무기가 격투용일 때.
2) 방어자의 마지막 행동이 상대를 죽이기 위한(Kill) 공격이었을 때.
3) 방어자가 빨리 움직였거나 장애물 사이로 움직였고, 공격자의 무기가 격투용일 때.
4) 공격자가 공격에 앞선 행동에서 목표를 겨냥(aim)했을때.
5) 방어자가 다른 사람을 공격했거나 공격자를 보지 못했고 (안보이거나 은폐), 방어자가 Combat Awareness 기술사용에 실패했을 때.
6) 방어자가 뒤에서 공격 받았을 때, 다음과 같은 경우에 공격자의 능력이 감소된다.

1) 공격자가 격투용 무기로 공격하면서 몸을 숙이고 있을 때 (Prone).
2) 방어자가 몸을 숙이고 있고 공격자가 미사일 무기를 사용하고 있을때.
3) 공격자가 방어형 공격 (Defensive Attack) 을 하고 있을 때.
4) 방어자의 마지막 행동이 물건의 준비·회피 (Dodge) · 방어형 공격이었을 때.
5) 공격자가 빨리 이동했거나 (2~3칸 이상 이동) 장애물을 넘어 이동했을 때.
6) 방어자가 빨리 움직였거나 장애물 사이로 움직였고, 공격자가 미사일 무기를 사용했을 때.

공격이 성공했는지 결정하는 요소는 다음과 같다.

—공격자의 능력 : 공격자의 무기사용 기술능력.
—방어자의 능력 : 방어자의 무기사용 기술능력을 반으로 나누고, 방패를 사용했을 경우에는, 여기에 방어자의 방패사용 기술능력을 더한다.
—앞의 예에 따라 재조정된 공격자의 능력.
—재조정된 공격자 능력과 방어자 능력을 비교하여 공격 성공여부를 결정한다.

공격이 성공했을 때 피해를 결정하는 방법은 다음과 같다.

—공격자의 피해능력 계산 (Pure Magic 공격일경우 피해를 정해준다)
—방어자의 보호능력 계산 (Pure Magic공격일 경우 방어정도를 정해준다)
—방어자가 방패를 썼을 경우 조정된 공격자 능력과 방어자의 방패사용 능력을 비교한다.
—방패 사용이 성공했을 경우 방어자의 보호 점수에 방패 강도를 더해준다.
—실제 피해는 공격자의 피해 능력에서 조정된 방어자의 보호 능력을 빼서 계산한다.

일반적으로 공격을 당하면 다음과 같은 일이 일어난다.

1) 무기의 피해능력이 클수록 인물에 대한 피해 정도도 커진다.(각각의 갑옷은 피해의 형태에 따라 각각 다른 방어 점수를 가지고 있다.)
2) 공격의 형태에 비해 갑옷의 방어 점수가 높을수록 인물의 피해 정도는 낮아진다.

갑옷의 방어점수

Leather (가죽)

Cuirbolli (흉갑)

Ring (원형갑옷)

Brigantine (두겹 갑옷)

Chain (쇠사슬)

Scale (비닐 갑옷)

Plate (철판)

DEFENSE RATINGS

ARMOR	BASH	CUT	THRUST	MAGIC	STR
Leather	3	2	2	0	5
Cuirbolli	5	4	3	0	6
Ring	4	6	3	0	8
Brigantine	6	8	5	0	9
Chain	5	10	6	0	12
Scale	6	10	7	0	15
Plate	8	12	9	0	16

STR : 갑옷을 입는데 필요한 Strength

공격이 Pure Magic 중의 하나이면 공격의 피해능력과 갑옷의 마법 방어능력에 따라 일정한 결과가 된다. 목표에 기본적인 피해를 준다. Pure Magic 공격은 출혈을 일으키지는 않는다. 공격이 Pure Magic이 아니면 피해위치를 알아내어 손상정도를 곱하여 전체 손상을 계산한다. 중상 정도를 결정한다. 기본적인 피해를 계산해서 출혈정도를 곱하여 전체 출혈을 계산한다. 심한 정도를 결정한다. 방어자가 의식을 잃거나 죽었는지 결정한다. 곱하는 수는 피해 위치에 따라 결정되는데 가슴과 배는 출혈이 많고 손발과 머리는 손상이 더 크다.

E. 전투 명령 Combat Commands

COMBAT COMMANDS

〈 — 〉 CHANGE FACING

* MOVE IN DIRECTION

A ATTACK

C CAST SPELL

D DEFENSIVE ATTACK

E STAND ERECT

F FALL PRONE

G STAND ON GUARD

I INSPECT CHARACTER

K ATTACK TO KILL

L LOAD A BOW OR CROSSBOW

M USE A MAGIC ITEM

O OPEN OR CLOSE A DOOR

P PRAY

Q QUIT YOUR TURN

R (UN) READY ITEM

S ATTEMPT TO BEGIN SNEAKING

T TURN UNDEAD

V VIEW WITH SCAN

W WHAT TARGET

Z DODGE AND ZIGZAG

? HELP MENU

From the Help Menu, use ESC to get back to the Command Menu

〈 — 〉 Change Facing (방향 변경)

진행방향은 메뉴 오른쪽의 방향표시속에 화살표로 나타난다. 인물은 진행방향을 향해 앞으로만 이동할 수 있다. 그리고 앞과 옆으로만 공격할 수 있다. 방향은 방어능력 · 시계능력에 영향을 미친다. 자신의 차례에서 멀리 이동할 수록 방향변경은 어려워 진다. 〉키는 인물을 시계방향으로 4분의 1 회전시키며, 〈는 시계반대 방향으로 회전시킨다.

1~8키는 이동방향 키로서 1이 화면위쪽이 된다. 전투 메뉴의 오른쪽에 다음과 같이, 그 방향이 표시된다.

8 1 2

7 3

6 5 4

전투 메뉴 아래쪽에는 이동 가능한 방향만 표시되며 방향표시 위치에는 반전표시 된다. 격투중이거나 몸을 숙이고 있으면 1칸만 움직일 수 있다. 언제든지 최대 이동 한계는 6칸이다. 물속에 들어가면 모든 이동은 자동으로 끝난다. 또한 Swimming (수영) 능력이 정해질때까지 아무런 도움을 받지 못하므로 피해를 입을 수도 있다. 이동하면 여러가지 행동이 제한 또는 불가능해 진다. 적이 있는 칸으로 이동해가면 Shield Bash (방패 휘두르기)공격을 하는 것으로 간주한다. 이것은 방패도 무기처럼 사용

하는 것이다. 그러나 목표가 몸을 숙이면 피해를 주지 못한다.

다음에 설명되는 전투명령에서 대개 이동제한은 1~2칸이 된다. 사선으로의 움직임에는 제한이 더크다. 사선이동에는 수평·수직이동보다 1.5배가 소요된다.(예를 들면, 사선이동 2번에 비해 수평이동은 3번 할수 있다. 장애물은 이동에 칸이 추가로 된 것과 같이 된다.

A (Attack—공격): 정상적인 공격을 한다. 1~2칸 이상을 이동하면 더 이상 정상공격은 할수 없다. 공격하면 이동은 끝난다.

C (Cast Spell—마법사용): 마법을 사용하기 시작한다. 마법이 완수되면 그 마법의 힘에 따라 1~2번의 순서 (turn)가 소요된다. 마법을 쓰면, 그 순서는 끝난다.

D (Defensive Attack—방어형 공격): 공격과 같으나, 명중 확률이 낮으면서 공격당할 확률도 낮다. Bow나 Crossbow를 가지고는 되지 않는다.

E (Stand Erect—똑바로 선다): 이동하면 쓸 수 없다. 순서를 끝내게 된다.

F (Fall Prone—몸을 숙인다): 언제나 쓸 수 있다. 미사일 무기에 맞을 확률은 낮아지고, 격투용 무기에 맞을 확률은 높아지며, 사용하는 격투용 무기의 공격 성공 가능성도 낮아진다. 역시 순서를 끝내게 된다.

G (Guard—경비): 공격하기 전에 앞의 칸들 중 하나에 적이 들어오기를 기다린다. 앞에 적이 나타난 것을 최초로 알았을 때 공격하게 된다. 1~2칸 이상 이동한 인물은 쓸 수가 없으며 Guard도 순서를 끝내게 된다.

I (Inspect a Character—인물 점검): 인물의 상태·장비·기술을 보여준다. 모든 수치는 마법·마법의 물건·상처·사기 저하에 의해재 조정된 것을 보여준다.("인물의 점검" 참조) 언제든지 쓸 수 있으며 순서에도 아무 영향이 없다.

K (Attack to Kill—죽이기 위한 공격): 목표에 계속적인 공격을 한다. 피해를 입힐 가능성이 커지지만 공격당할 가능성도 높아진다. Bow와 Crossbow는 이 공격을 할 수 없다. 그 인물의 순서를 끝내게 된다.

L (Load Bow or Crossbow—활이나 석궁에 화살을 장진): 이 무기들은 장진을 해두어야 쓸수 있다. 전투전에 준비를 해두면 장진이 되어 있게된다. 그렇지 않은 경우에는 이 명령으로 장진한다. 전투가 시작되면 발사후에는 다시 장진되는 것으로 간주된다. 그러나 Crossbow는 쓸 때마다 다시 장진해야 한다. 장진하고 나면 1~2칸만 이동할 수 있으며 순서를 끝내게 된다.

M (Use a Magic Item—마법의 물건을 사용): 마법의 물건이 가지고 있는 마법을 사용하거나 약을 마신다. 그 전에 움직여서는 안 된다. 순서를 끝내게 된다.

O (Open or Close Door—문을 열거나 닫는다): 잠겨져 있지 않은 문을 열거나 닫는다. 산 사람이나 귀신이 차지하고 있으면 문이 열리지 않을 수도 있다. 그 전에 2~3칸 이상을 이동하지 않았어야 하며, 그 인물의 순서를 끝내게 된다.

P (Pray—기도한다): Karma가 충분한 기도를 하게 된다. 그 전에 이동하지 않았어야 한다. 기도의 레벨에 따라 1~4번의 순서가 소요된다.

Q (Quit Your Turn—순서를 끝낸다): 인물의 순서를 끝낸다.

R (Ready or Unready an Item): 물건을 준비하거나 준비상태를 해제한다. 회피를 시작하거나 끝내기도 한다. 1~2칸 이상 이동하지 않았어야 한다. 이 명령의 사용은 순서를 끝내지는 않지만 몸숙이기·점검·중지·준비·은폐·탐색·목표정찰·이동과 설명화면 이용에 제한을 받게 된다.

S (Begin Sneaking—은폐시작): Stealth기술을 사용하여 은폐를 시도한다. 성공 여부는 미리 알 수 없다. 성공하면 숨게 된다. Physical 공격을 하거나 적 옆으로 이동하거나, 적이 탐색 또는 Reveal Enemy 마법을 사용하면 발견될 수도 있다. 격투상태에서는 은폐할 수 없다. 이것도 그 인물의 순서를 끝낸다.

T (Aim at a Target—목표 겨냥): 가능한 목

표에 겨냥을 한다. 다음 행동에서 그 목표를 공격하면(A,D,K사용) 명중 가능성이 훨씬 커지고, 더 큰 피해를 주게 된다. 겨냥하고 있는 인물은 목표와 격투에 들어가지 않는다. 이동하거나 다시 겨냥할 수 없다. 순서를 끝내게 된다.

U (Turn Undead —귀신 퇴치) : 귀신을 목표로정하여 퇴치를 시도한다. 귀신의 공격으로부터도 부분적으로 안전하다. 이동할 수 없으면 순서를 끝내게 된다.

V (View with Scan —탐색 정찰) : 숨어있는 적을 찾아내기 위하여 (Scan기술사용) 주위를 살핀다. 그 전에 1~2칸 이상을 움직이지 않았어야 한다. 사용하면 순서가 끝난다.

W (What Targets —목표 파악) : 시야에서 볼 수 있는 모든 적들을 살펴본다. 커서가 적 위에 있을때 S를 누르면 적에 대해 정보를 어느 정도 가르쳐준다. 언제든지 쓸 수 있으며 인물의 순서에 영향이 없다.

Z (Dodge and Zigzag —회피와 지그재그 이동) : 공격받기 어렵도록 회피를 한다. 그전에 2~3칸 이상 움직이지 않았어야 한다. 순서를 끝내지는 않으나 R명령처럼 앞으로의 행동에 제한을 받게 된다.

? (Help) : 현재 인물이 이용가능한 명령들을 짧게 설명해 준다. 언제든지 쓸 수 있으며, 순서를 끝내지 않는다.

F. 인물의 점검 Inspecting A Character

전투중에 인물을 점검하려면 I를 누른다.
두개의 화면이 인물에 대한 정보를 보여준다. 각 화면의 모든 숫자는 상처·사기저하·마법·마법의 물건·Karma에 따라 재조정된 유효수치로 표시된다.

The first screen:

```
NAME                    ENGAGED  FACING:N

STR:N  DEX:N  INT:N  KARMA:N  POWER:N

INJURY          :N
BLEEDING        :N
SERIOUS INJURY  :N
CURRENT LIFE    :N
MORALE LOSS     :N

DEFENSIVE RATINGS  WEAPON DAMAGE
BASH          :N   DAMAGE TYPE #1 :N
CUT           :N   DAMAGE TYPE #2 :N
THRUST        :N   WEAPON SKILL   :N
MAGIC         :N
                   SHIELD STRENGTH:N
                   SHIELD SKILL    :N

(N)EXT PAGE, (I)NSPECT A DIFFERENT
CHARACTER, OR E(X)IT TO MENU.
```

DAMAGE TYPE이라고 표시된 곳에 실제 피해 형태가 표시되며 N으로 표시된 곳에 실제 점수가 나온다.

The second screen:

```
NAME

CLOSE COMBAT N     SCAN     N
SWORD        N

ITEMS              READIED     SIZE

BRIGANTINE         YES         LARGE
DAGGER             NO          SMALL

(E)VALUATE ITEM:
```

리스트에는 점수가 0이상이고 현재 인물이 사용가능한 모든 기술이 포함 된다.

(E) VALUATE ITEM(물건의 평가)

다음과 비슷한 평가화면을 보여준다.

```
BRIGANTINE

DEFENSIVE RATINGS

BASH             N
CUT              N
THRUST           N
PHYSICAL MAGIC   N
MAGIC            N
```

=제작자의 조언 Designer's Notes=

인물 만들기 Creating Characters

1. 8명의 인물을 모두 활용하라.
2. 인물들이 모든 직업을 나누어 있도록 하라.
3. 대부분의 대원을 Fighter로 해야한다. Fighter 아닌것은 1~2명으로 하라.
4. 인물의 절반은 두가지 직업을 갖도록 하라. (예 : Fighter-Priest)
5. 대원중 최소 두명의 Priest가 있어야 하고, 그중 한명은 Ranger-Priest이어야 한다.
6. Sorcerer는 발전에 시간이 많이 걸리므로 1명의 순수한 Sorcerer만 만든다.
7. 치료에 필수적인 Karma가 높은 인물을 하나 만들어라.

인물의 발전 Improvement of Characters

1. Fighter : Combat Awareness와 주요 무기 기술을 빨리 높여라.
2. Priest : Karma를 60까지 올린다. 이것으로 죽은 인물도 살릴 수 있다. 심한 출혈을 멈출수 있도록 Karma를 빨리 30까지 올려놓도록 한다.
3. Thief : Haggle을 높이고 이어서 Search를 높인다. Haggle은 물건을 팔아서 갑옷을 사거나 훈련을 받게 해준다. Search가 없으면 마법의 물건들을 찾아낼 수 없다.
4. Ranger : Tracking을 기회있을 때 올려준다.
5. Sorcerer : 먼저 Evaluate를 올려라. 발전에 시간이 많이 걸리지만, Evaluate가 100이상이면 쓸모있는 마법의 물건들을 놓치는 일이 없게 된다.
6. 훈련(Training) : 돈이 많을수록 훈련을 더 많이 받을 수 있으므로 먼저 Haggle부터 훈련시킨다.

가야할 곳 Where To Go

폐허(Ruins)는 위험하다. 먼저 마을들부터 돌아다니면서 사람이 사는 곳들부터 조사하고 그곳에서 머문다. Thug(가장 약한 괴물)들과 싸우면서 전투의 요령을 익히도록 하라. 일정한 지역에서 많이 싸울수록 더 자주 마주치게 된다. 사람이 사는 지역을 다 돌아다닌 후에 더 위험한 지역으로 나간다.

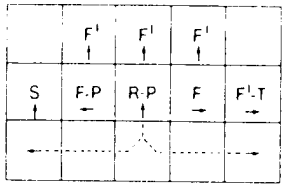
급속 전투 Quick Combat

1. 급속 전투는 5~10초에 끝나는 아주 빠른 전투이다.
2. 컴퓨터가 모든 인물들의 행동을 조종한다.
3. 특수한 물건들이 모두 다 사용되지 않는 것이 결점이다.

전술 전투 Tactical Combat

1. 전술 전투에서는 모든 물건들을 다 쓸 수 있다.
2. 플레이어가 모든 인물의 행동을 조종한다.
3. 익숙하지 못한 사람은 시간이 40분까지 소요되는 것이 결점이다. 전투의 경험이 쌓이면 10~15분까지 줄일 수 있을 것이다.
4. 밀착된 편성을 유지하고, 유리한 지형을 이용하라.
5. 유리한 배열을 유지하라. 구멍이 있으면 괴물들이 그곳을 약점으로 이용하여 공격받는다.

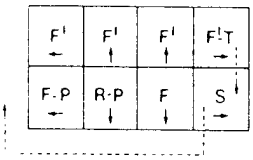
예 :



앞에 있는 한명만이 비보호 측면으로 공격받을 가능성이 있음을 보라. 그리고 상당히 강한 연속 공격을 하지 않으면 뒤에서 공격하기도 어렵다. Ranger는 누구든지 공격할 수 있고 측면이 집중공격을 받을 경우 이동해서 보강해 줄 수 있다.

F=방패 가진 Fighter F=큰 무기를 가진 Fighter P=Priest S=Sorcerer R=Ranger T=Thief

6. 위의 편성은 매복공격(ambush)을 당하지 않으면 상당히 유용하다. 매복공격만 당하지 않으면 대개의 경우 이 편성은 서로 등을 맞댄 편성에서 전환시킬 시간여유가 있다.



7. 선두인물(pointman)의 Scan능력이 최소한 50이 될때 까지는 2칸 이상 내보내지 않는다.
8. 공격을 받고있지 않은 인물은 Attack to Kill(K)을 이용한다. 뒤쪽이나 비보호 측면을 공격받고 있는 인물은 Defensive Attack(D)을 쓰는 것이 좋다. 다른 사람은 모두 정상공격(A)을 쓰도록 하라. 직접 목표가 없을 경우에는 Guard(G)를 이용하라. 방어력이 좋은 목표는 미리 겨냥(T)을 해두면 크게 유리하다.

전투가 끝난 후 After Combat

1. 먼저 출혈부터 치료하라. 그리고 나서 손상(Injury)도 살펴본다. 기도를 이용하면 치료는 절대 실패하지 않는다.
2. 적이 가지고 있던 물건들을 살펴보고 팔수 있는 것은 가능한 한 많이 가진다.
3. Karma가 없으면 사원(Temple)으로 가서 회복시킨다.

전반적인 참고 사항 General Tips

1. 치료계획을 주의깊게 세워라. 응급처치를 활용하는 것이 Karma를 아끼는데 좋다. 그러나 부득이한 경우를 제외하고 이것이 그를 죽게 할 수 있는 경우에는 응급처치를 하지 않는 것이 좋다.

예 1 : 한 인물이 4의 보통출혈과 6의 손상을 입고 있다. Priest는 10의 Karma가 남아있다. 출혈을 치료하는데 실패하면 심한 출혈로 간주된다. 응급처치를 하기전에 4Karma의 Stop Normal 으로 출혈을 멈추게 해 볼수 있다.(또는 8Karma의 Heal Normal Injuries로 손상을 치료) 응급처치가 실패한 후에는 심한출혈이 되므로 15Karma가 필요해지므로 그 인물은 죽게 된다.

예 2 : 앞의 예에서 Priest가 3Karma만 가지고 있다고 하자. 이 경우 실패하면 어차피 죽게되므로 응급처치를 시도해 볼만하다. 응급처치를 시도할때는 Karma의 손실에 대해 남아있는 양을 비교해 보아야 한다.

예 3 : Priest가 100Karma를 가지고 있으면 실패하더라도 큰 염려가 없다. 그의 First Aid기술이 35점이고 피해자가 4의 보통출혈이면 응급처치를 시도할 경우 0~8의 출혈을 막을 수 있다. 따라서 성공확률은 절반이며, 심한 출혈이 되면 15Karma를 아끼려고 응급처치를 시도할 경우 11Karma (15-4)를 더 손해볼 위험도 있다는 것이다. 이렇게 되면 시간도 많이 걸리고 Karma도 더 소모되는 결과가 된다.

2. 사기저하(Morale Loss)에 신경을 써야 한다. 이것은 기술능력을 낮춘다. 너무 저하되었다고 생각되면(당신의 판단으로) Tavern에 가서 돈을써서 즐거운 시간을 가진다. 그러면, 생존 능력이 굉장히 증가한다. 사기저하를 사용하는 기술능력의 10%이하로 유지하는 것이 좋다.

예 : Weapon, Shield, Combat, Awareness가 80일 경우 사기저하가 7이상이 되면 Tavern에 가는 것이 좋다.

3. 돈은 시작시에 아주 중요하다. 가능한 한 많이 모으는 것도 물론 중요하다.

A) 전투후에 적에게는 무엇이든지 뺏어라. 가질수 있는 최대량까지 빨리 가치있는 물건들을 모아야 한다. 다만, 너무 많이 가지고 있으면 큰 물건은 더 가지지 못하고 중간크기나 작은것만 더 가질 수 있다.

B) 전투후에는 즉시 시장에 가서 노획물을 팔아버리면 더 가질 여유가 생긴다.

C) 돈이 꼭 필요한 사람에게 돈을 재분배하라.

D) 어느 노획품이 더 가치있는 것인지를 알려면 갑옷상점(Armory)를 찾아가라.

4. 게임의 중간에서 끝까지, 죽이는데 시간이 많이 걸리는 괴물들이 나타난다. 두가지 방책을 제시한다.

A) 가능한한 빨리 도망한다.(Golem이나 느린 괴물에 대해 유용하다)

B) 가능한한 빨리 6개의 축복(Blessing)을 얻는다. 여기에는 60Karma가 소요되는데, 마법을 제외한 모

든 공격이 94%의 확률도 빗나가게 해주므로 Karma를 모으는 것이 좋다.

5. Priest의 Karma를 올리고 나면 Turn Undead를 발전시켜라. 멀리 폐허로 나가기 전에 Turn Undead와 Karma를 80까지 올려두는것이 좋다. Karma가 60이 되고 나면 Karma와 Turn Undead를 3:2 비율로 유지하면 좋을 것이다.

=부 록=

인물 만들기(Creating A Character)의 한 예

새 인물을 만들때 유의할 점들을 이해할 수 있도록 다음의 지시에 따른다.

대원의 치료담당자(Priest)를 만들어 보자. 치료자가 살아남을 수 있도록 하기 위하여 Fighter-Priest나 Ranger-Priest로 만든다. Ranger-Priest로 하는 것이 좋은데 그 이유는 1)치료자는 일선 전투원이 아닌것이 좋고 2) Ranger-Priest는 지능이 더 적게 필요하기 때문이다.

G를 눌러 Greet A Character를 선택한다. 대원 8명이 다 있으면 H(Have A Character Quit The Party)를 눌러 한명을 빼야 한다.

먼저 이름을 정한다. 등에는 활을 매고, 손에는 창을 든 아름다운 여인을 그려보라. 그녀를 Nelona of Starwood라고 부르자. 이름을 입력해주고 RETURN한다.

특성 메뉴가 나온다. 먼저 Intelligence를 정한다. Ranger는 3 INT, Priest는 7 INT가 필요하므로 Nelona에게는 10 INT(3+7)가 주어져야 한다. 처음에는 Strength가 반전표시되므로 >키를 두번 눌러서 Intelligence를 표시 시킨다. 10이 될때까지 A키를 계속 누른다. 지나쳐 버리면 너무 많은 점수가 주어지게 되므로 S키를 눌러서 빼준다.

이제 Points Left는 20이 된다. 다음에 Nelona의 Strength를 정해준다. Priest는 단검(dagger) 만 쓸 수 있지만 Ranger는 창과 활을 쓸 수 있다.(Skill 도표 참조) 창(Spear)을 쓰는데 필요한 최소한의 STR은 10이다.(Weapon 도표 참조) 따라서, Nelona에게 10의 STR을 준다. 이것으로 좋은 갑옷인 Brigantine을 입을수가 있게 된다.(Armor 도표 참조) <를 계속눌러 Strength에 표시시킨 후, A를 눌러 10으로 한다. 이제 Point Left는 15가 된다. Dexterity와 Life를 최소 필요량인 DEX 10과 LIFE45까지 올린다.

이제 Points Left는 6이 된다. 이제 꼭 필요한 양은 채웠다. 그러나 Nelona는 Priest이다. 그의 기술들중 몇가지는 시작시의 Experience에 의해 정해진다. 후에 Karma를 얻기위해 Experience 점수가 소요될 것이다. 그러므로 A를 세번 눌러서 EXP를 32까지 올린다.

이제 Points Left는 3이 된다. LIFE에 1점을 더 주어 50으로 만들고 DEX에 2점을 더 준다. Nelona의 특성은 다음과 같이 온다.

STRENGTH	10
DEXTERITY	12
INTELLIGENCE	10
LIFE	50
EXPERIENCE	32
POINTS LEFT	0

X를 눌러 이 메뉴를 빠져 나온다. 직업 메뉴가 나타난다. 이제 Nelona의 직업을 정해준다. Sorcerer는 나오지 않는데, 이것은 Sorcerer가 되려면 최소 11 INT가 필요한데 Nelona는 INT가 10뿐이기 때문이다. >를 눌러 Priest를 표시 시킨다. S를 눌러서 이 직업을 선택한다. 직업선택은 수정할 수 없으므로 주의해야 한다.

이제 Points Left는 3이 되고 Thief와 Ranger만 화면에 남는다. Ranger를 표시 시키고 S를 누른다. 이제 Nelona는 Ranger-Priest가 된 것이다. 다시 컴퓨터는 Nelona의 기술·Karma·Experience를 나타내어 준다. 인물의 능력 점수는 아래와 같이 조금씩 다르다는 것에 주의하라. 인물이 만들어질때 마다 실제 점수는 임의의 요소에 의해 변경되어지기 때문이다.

NELONA

CLOSE COMBAT	26
SPEAR	26
BOW	15
SCAN	15
SWIMMING	10
STEALTH	18
HUNT	28
TRACK	21
FIRST AID	13
TREAT POISON	17
TREAT DISEASE	12
TURN UNDEAD	16
LUCK	16
KARMA	0
EXPERIENCE	32

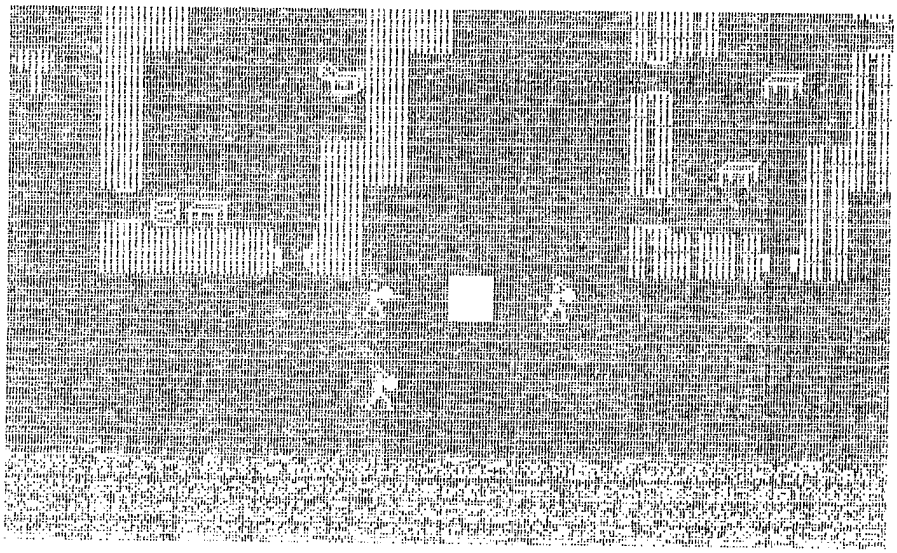
PRESS ANY KEY TO CONTINUE

Bow와 Spear 능력을 보라. 아무키나 누르면 Nelona 가 쓸수 있는 무기들이 나온다.

Q) SPEAR
R) HEAVY SPEAR
S) SHORTBOW

Nelona 는 Heavy Spear(무거운 창)을쓸 수도 있다. 그러나 그녀의 Bow(활) 능력이 Spear(창) 사용 능력보다 훨씬 더 높아야 하므로 Shortbow(짧은 활)을 쓸 수도 있다. 그녀에게 Heavy Spear 를 주자. R을 누른다. 컴퓨터는 Nelona 가 Heavy Spear와 Brigantine 갑옷, 단검(dagger)을 장비했음을 나타내어 준다. 그녀가 방패(shield)를 쓸 수 있고 한손 무기를 선택하면 방패도 가지게 된다. Brigantine 은 시작시에 가질 수 있는 가장 좋은 갑옷이다. 따라서, 더 높은 Strength 가 있더라도 시작시에는 그 이상의 갑옷을 입을 수가 없다. 어제 Nelona 의 창과 갑옷이 준비되었다.

다시 컴퓨터는 Nelona 의 모든 상태를 보여준다. 원하는 것이 표시될때까지 화살키를 눌러준 후에 S를 누른다. Nelona 가 만들어졌고 대원으로 모험에 참가하게 되었다. Nelona 는 쓰지않은 32점의 Experience 가 남아 있으므로 기술이나 Karma 를 추가할수 있다. Nelona 를 발전시키려면 I(Improve Character)를 누른다.



XYPHUS (자이프스)

자이프스는 대단히 흥미롭고 재미있는 롤 플레잉 게임으로 그 재미를 따지자면 울티마 시리즈와 어깨를 견줄만한 프로그램이다. 그러나, 대다수의 사람들이 회피하고 있는데 그 까닭은 너무 어려워 실행하기가 곤란한 점이 있기 때문이다. 여러분 한번 정복해 보시지 않으시렵니까?

게임 시작

게임을 시작하기 위해서는 빈 디스켓 1면이 필요하다. 먼저 마스터 디스켓을 넣고 부트시킨 후 A를 눌러(처음이라면) 캐릭터(인물)을 만든다. 인물의 종류는 위저드리나 울티마에 비해 간단하다. 인종은 Dwarf (난장이), Human (인간) Type은 Fighter (투사), Caster (마법사)의 2종류로 4명중 1명은 반드시 Caster이어야 한다. 마법사는 2명까지 가능. 이런 절차를 걸쳐 게임디스켓을 만들면 준비는 끝난것이다.

알아 둘 일

① 성이나 초소에 들어가면 갑옷, 무기 등을 판다. 그곳에 들어가면 HP가 한계점까지 회복된다. (Endurance도)

② Experience(경험)이 1550을 넘었을 때 들어가면 Level(난이도)이 1증가되며 H·P의 상한성이 올라간다.

③ 콘트롤 키이와 방향조절 키이를 같이 누르면 대원이 모두 한 방향으로 일시에 움직인다.

④ 공격은 적이 있는 쪽으로 방향 키이를 누르면 된다.

⑤ 초소밖에서 H·P를 회복하려면 0을 누른다. (숫자)

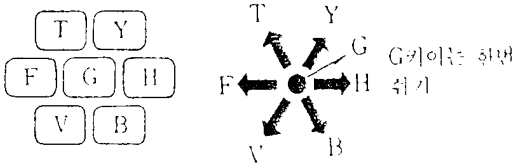
⑥ Xyphoid 부적은 너무 많이 사용하면 효력이 없어진다.

⑦ 특별한 곳에서는 물도 건널 수 있다.

⑧ 항상 세이브를 한다.

키이 설명

① 방향키



가는방향에 적이 있으면 공격

② 무기전환 : W를 누르면 자기가 가진 무기 중에서 골라 쓸 수 있다.

③ 마법사용 : S를 누른후 자기가 가진 마법중에서 골라 쓸 수 있다.

④ 인물상태 : 소지품 목록 : ⁄를 누른다.

⑤ 표시·깜박임조절 : Z 키이를 누른다.

⑥ 휴식 : ϕ 을 누른다.

⑦ 세이브 : Q 를 누른다.

갑옷

A(방패)에서부터 G(겉옷)까지 있는데 순서대로 해야 한다. Armour class가 높아지면 잘 맞지 않는다.

A : Shield S	-20gp
B : Padded jerkin	-75gp
C : Leather tunic	-150gp
D : Hauberk	-175gp

E : Breast plate -200gp
F : Inner veiling -225gp
G : Outer veiling -250gp

* Endurance (체력)
무기를 쓸때마다 소모되며 너무 많이 무기를 쓰면 더이상 쓰지 못하게 될 수도 있다. max : 100

무기 (Weapons)

무기는 대단히 중요하다. 무기와 가격, 사용도를 표시해 놓았다.

A : Xyphoid amule +(부적) 마법용 무기(마법사용)
B : Bare-Hands (맨손)
C : Mace (칼, 일반적 무기) -50
D : Short sword (짧은 검, 일반적 무기) -75
E : Morning star (새벽별, 좋은 무기) -100
F : Trident (일반적 무기) -150
G : Silver sci mitar (살인늑대용 무기) -250
H : Battle axp (전쟁도끼, 일반적 무기) -200
I Two-hand sword (큰칼, 살 수 있는 무기중 가장
J : Long sword+2 (큰칼, 마법무기) -250
K : Death blade+2 (칼, 마법무기)
L : Staff of power (지팡이, 마법사용 마법무기)
M : 이곳의 무기는 시나리오가 바뀔 때마다 바뀌므
N : 로 설명을 피함. * 꼭 필요한 무기가 대개이
O : 곳에 있음.
P : 마법무기. 역시 시나리오가 바뀌면 바뀜

마법 (Spell)

대개 가게에서 파는 스펠은 범용적으로 쓰이는 것이고 줍게 되는 spell (목록에 없는 spell)은 특정적 용도가 있는 것이 보통이다.

A : ABEJA (적공격)
B : Matamosca (적공격)
C : Bendicca
D : Hela
E : Tirayama
F : Tirayela
G :
H :
I : Ciega
J : Piedra
K : Lubrika
L : Cieno
M :
N :
O : Sana (병치료)
P : Goza (H·P올림)

공략법(攻略法)

A. 시나리오 I

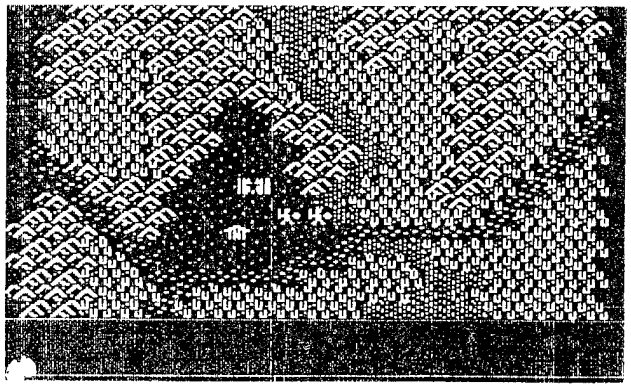
먼저 Bandit, Anthrodon 등을 죽이고 가장 싼 Hunting 나이프를 산다. 그후 차차 돈을 모으게 되면 이 초소 저 초소로 옮기며 탐험을 한다. 그후 돈을 많이 모으면 morning star로 무장하고 왼쪽위의 xyphoid를 줍는다. 그리고 돈을 벌면 죽이고 spell을 구해 Demon captain을 죽인후 그길로 쭉가 성에 들어간다. 도중에 Longsword+2를 잊지 말라. 굉장히 중요하다. 이것으로 시나리오 I은 끝이다.

B. 시나리오 II 이하 생략

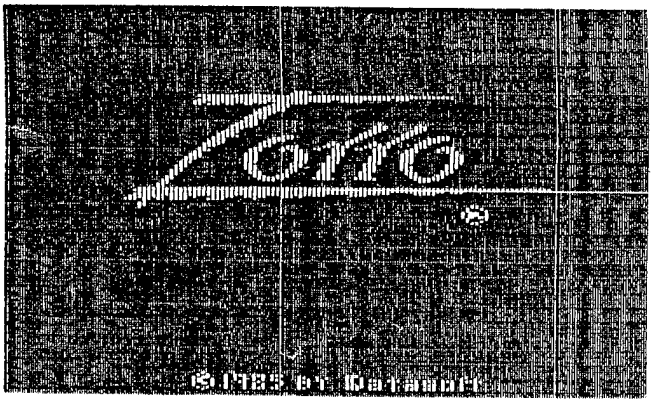
Xyphus는 scenario I만이 어렵고 II-VI까지는 별 어려움이 없다.

충 고

금을 서로 교환할 수 없으므로 돈을 비슷한 간격으로 맞추는 것이 매우 좋으며 싸울때는 휴식하지 않는다. 그리고 Sana스펠은 매우 유용하다.



ZORRO (조로)



전 략

사악한 가르시아 중사는 아름다운 아가씨를 납치하여 그의 요새에 가두었다. 복면을 한 개혁 운동가인 조로의 임무는 그녀를를 찾아내어 그의 속박으로부터 그녀를 구해내는 것이다.

가르시아의 졸개들은 당신을 저지할 수 있는 여러가지 것들을 할 것이다. 전투에 만전을 기하라. 당신은 사다리를 타고 올라가서 어두운 통로를 지나서 지붕 꼭대기에서 지붕꼭대기를 뛰어다니며 트램폴라인(용수철을 이용한 도약기구)을 사용하여 도약을 할 것이다.

여러가지 화면이 수수께끼 같고 급박하게 운영 될 것이다. 당신이 화면을 통하여 여러번 여행하기 때문에 지도를 기억해 두는 것은 권장할 만한 일이다. 어려운 문제와 실마리를 찾으면서 전후로, 이 화면에서 저 화면으로 활동하라. 그리고 만약 당신이 발견한 물체가 마법의 힘을 지니고 있더라도 놀라지 마라.이 게임은 활동과 모험의 미묘한 조화를 띄고 있다.

당신은 조로의 사랑을 통하여 조로가 갖고 있는 생각하는 능력을 얻을 것이다.

필요한 시설

○ Apple Ⅱ ○ Disk Drive ○ TV or Video monitor
○ Joystick

시 작

· 컴퓨터와 조이스틱을 끄시오.
· TV나 모니터를 켜시오.
· 조로 디스크를 드라이브에 넣고 문을 닫으시오.
· 컴퓨터를 켜시오. 프로그램이 작동될 것이다.
· 게임하는 동안 드라이브에 디스크가 들어 있어야 한다.

게임조정과 지시

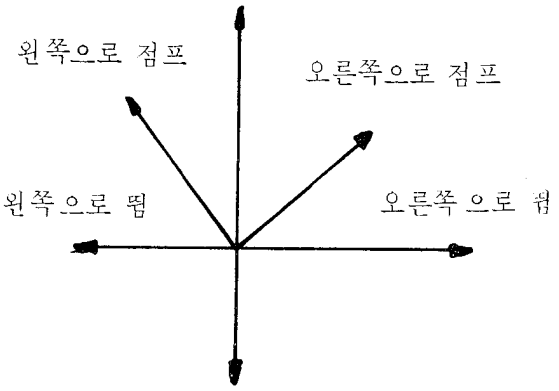
게임조정과 지시

조이스틱 버튼을 누름으로서 게임은 시작한다.

조이스틱 조절 : 조로를 조절하기 위해 아래의 지시대로 조이스틱을 조정하시오.

칼로 싸울때 그를 화면이나 선반(돌출 부위)로 당기기 위해 보초쪽으로 조이스틱을 미시오.

기어오르거나 점프



아래로 기어감

보초를 쳐수술때 양칼이 아래로 있을때(V자를 만들었을 때) 조이스틱 버튼을 누르시오.

SPACE BAR를 눌러서 게임을 중지 시키시오. 게임을 다시 재개하기 위해 SPACE BAR를 누르거나 조이스틱 버튼을 누르시오.

Joystick fire button을 눌러서 물체를 잡아 올리거나 떨어뜨리시오.

S를 누름으로써 음향 효과를 켜고 끌수 있다.

CTRL RESET를 누름으로써 게임이 끝나거나 처음장으로 다시 갈 수 있다.

화면 윗부분의 정보는 당신의 점수, 최고 점수, 보너스 점수 그리고 저축된 조로의 수를 나타낸다.(게임 시작은 조로의 수가 네명이다.)

점 수

보초 제거 5

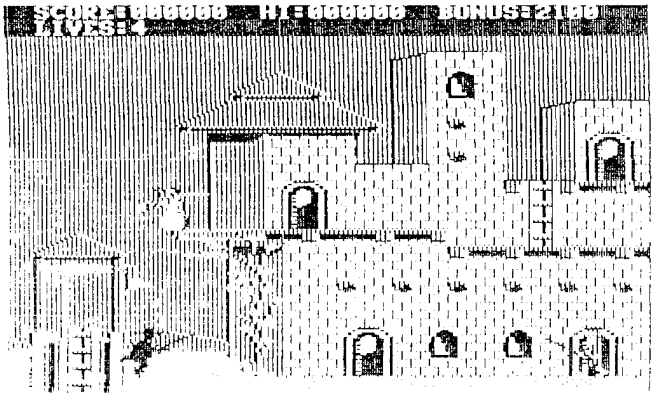
호텔창고에서 물건을 얻을 때 200

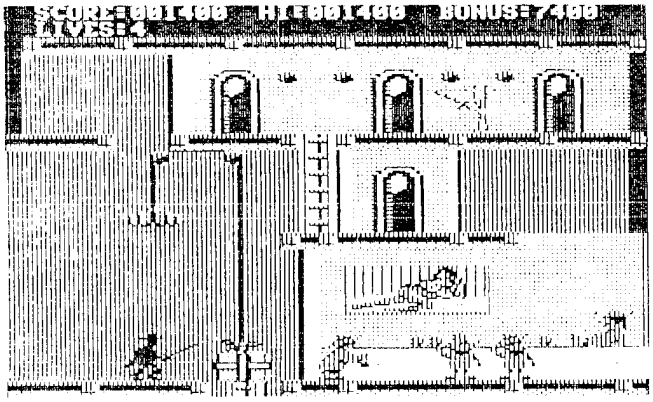
돈가방, 여러가지 물건을 얻었을 때 현재보너스

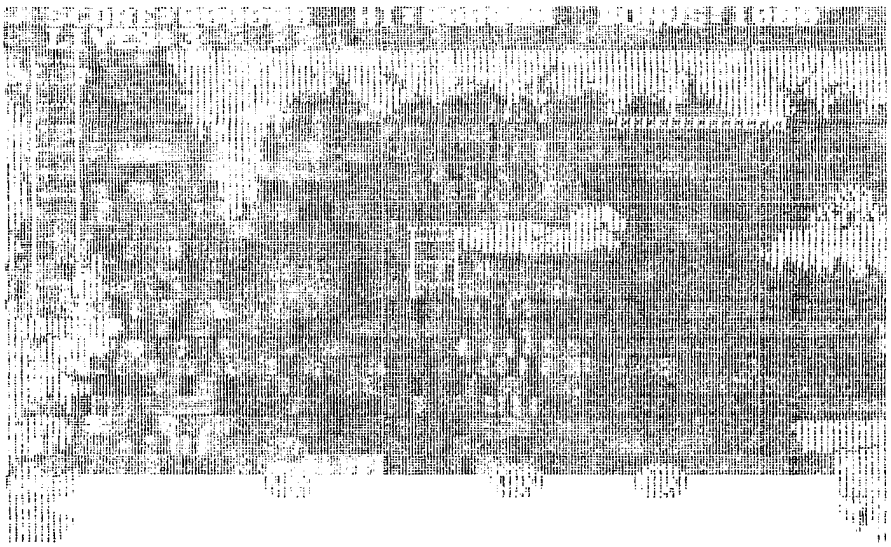
보너스 점수 : 2,200점의 보너스로 시작한다. 조로가 임무를 수행하는데 오래하면 할수록 보너스 점수는 낮아진다.(그것은 1,000이하는 될 수 없다.) 첫번째 임무를 수행한 후에 보너스 점수는 각각의 남아 있는 임무를 위하여 9,900을 떨어낸다.

힌 트

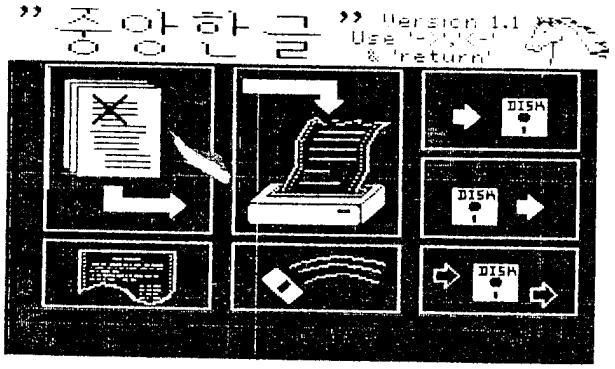
- 조로는 한번에 한 건물만을 옮길 수 있다. (주머니에 담을 수 있는 손수건을 제외하고)
- 조로가 무언가를 집었을때 그의 칼은 격리 된다. : 그의 칼은 떨어져서는 안된다.
- 새로운 물건을 위해 때때로 호텔을 조사 하시오.
- 화면을 떠날수 있는 방법은 6가지가 넘는다.
- 조로의 진로를 추적하는데 도움이 되는 지도를 만드는 것은 좋은 생각이다. 그가 발견한 물건과 그것을 어디에서 발견하였는가를 지도에 나타내시오.







중앙한글



1. 시작하기에 앞서

본 설명서는 APPLE 컴퓨터의 기본적인 조작법을 아는 사람을 위하여 작성되었읍니다.

본 내용 중 DOS부분이 이해가 안될경우에는 APPLE DOS 3.3매뉴얼을 참고 하시기 바랍니다.

목 차

1. 서 론
2. 기본 장비
3. EDIT TEXT IN MEMORY
4. PRINT TEXT IN MEMORY
5. SAVE TEXT IN MEMORY
6. LOAD TEXT FROM DISK
7. DISK OPERATING
8. ERASE TEXT IN MEMORY
9. VIEW LAYOUT

1. 서 론

소형 컴퓨터가 국내에 저렴한 가격으로 보급됨에 따라 누구나 컴퓨터를 사용할 수 있게 되었읍니다.

컴퓨터의 도입은 시간, 신뢰성등 및 여러 면에서 생산성 향상에 큰 도움이 됩니다. 그중 기존의 컴퓨터를 이용한 워드프로세서의 사용은 별도의 큰 비용 없이 사용자가 문서를 매우 편리하게 작성할 수 있으며 사무자동화에 크게 기여하고 있는 소프트웨어 입니다. 워드프로세서는 사용자가 사용하기 편리하여야 하고 기능이 다양하여야 하며, 기존의 컴퓨터를 이용할 수 있어 저렴하여야 합니다.

현재 국내에 보급되고 있는 16비트 퍼스널 컴퓨터에는 강력한 워드프로세서들이 개발되어 있으나, 가장 널리 보급된 APPLE 컴퓨터에는 "중앙한글" 만큼 강력한 기능을 가진 워드프로세서는 아직 개발되어 있지 않읍니다.

"중앙한글"은 8비트 컴퓨터의 능력을 여러 악조건상에서도 최대로 살려 8비트의 저가격으로도 16비트 못지 않은 워드프로세싱 파워를 제공합니다.

"중앙한글"의 기능을 나열하여 보면

* 스크린 편집
* 한글의 문법에 기초를 둔 모아쓰기
* 한글의 고딕체와 명조체의 두가지 서체
* 글자의 두번 확대기능
* 글자와 글자사이의 간격조정
* 줄과 줄사이의 간격조정
* 영문의 강조체 내장
* 기본적인 한자의 내장
* 기본적인 로마문자의 내장
* 특수기호의 내장
* 프린팅을 하지 않고도 글의 형태를 볼 수 있는 레이아웃 기능의 내장

등,외에 여러가지 기능을 내장하여 사무처리 뿐만아니라 과학기술 논문등 그 이용 범위를 넓혔읍니다.

앞으로도 더 좋은 소프트웨어의 개발에 더욱 노력 하겠읍니다.

2. 기본 장비

* 하이웨어 : 64K 이상의 APPLE Ⅱ+ 또는 호환성을 갖는 컴퓨터. 1대 이상의 디스크 드라이버. EPSON 프린터 또는 호환성을 갖는 프린터.

주) 기본적으로 64K 이상의 시스템을 위해 설계되었으나, 48K 시스템의 경우도 부분적으로 사용 가능합니다. 48K로 사용이 불가능한 부

분은 다음과 같읍니다. 에디터상에서 '명조' 명령이 사용 불가능하여

- 한글 명조체
- 영문 강조체
- 한자
- 특수 기호의 일부

등이 사용 불가능합니다.

그러나 이를 무시하고 사용하는 경우 '명조' 명령 이후의 모든 문자는 정상적으로 출력하지 않읍니다.

* DISKETTE : 중앙한글 시스템 디스켓 1매.
  데이타 저장용.
  DOS 3.3 디스켓 1매.

주) 데이타 저장용 디스켓은 중앙한글 사용 이전에 DOS 3.3으로 INITIAL되어 있어야 합니다.

3. EDIT TEXT IN MEMORY

3·1 CURSOR 제어 명령

* CURSOR 올림
  KEY : CTRL-Q
  설 명 : CURSOR를 한줄 위로 옮긴다.
* CURSOR 내림
  KEY : CTRL-Z
  설 명 : CURSOR를 한줄 아래로 옮긴다.
* CURSOR 왼편 이동
  KEY : …
  설 명 : CURSOR를 왼편으로 한칸 이동한다.
* CURSOR 오른편 이동
  KEY : …
  설 명 : CURSOR를 오른편으로 한칸 이동한다.
* 페이지 올림
  KEY : CTRL-W
  설 명 : 화면을 한 페이지 위로 옮긴다.
* 페이지 내림
  KEY : CTRL-X
  설 명 : 화면을 한 페이지 아래로 옮긴다.
* JUMP BEGIN
  KEY : CTRL-R
  설 명 : CURSOR를 화면의 처음으로 옮긴다.
* JUMP END
  KEY : CTRL-V
  설 명 : CURSOR를 화면의 마지막으로 옮긴다.

3·2 모든 전환 명령

* 한글 모드
  KEY : CTRL-K
  설 명 : 한글을 입력할 수 있는 모드로 전환. 글자체가 고딕일 경우 고딕체의 한글이 인쇄된다. 글자체가 명조일 경우 명조체의 한글이 인쇄된다.
* 영문 모드
  KEY : CTRL-E
  설 명 : 영문을 입력할 수 있는 모드로 전환. 글자체가 고딕일 경우 보통체의 영문이 인쇄된다. 글자체가 명조일 경우 강조체의 영문이 인쇄된다.

주) 숫자와 특수문자는 인쇄체는 영문일 경우와 동일합니다.

* 제어 모드
  KEY : CTRL-Y
  설 명 : 로마자, 한자, 특수기호 또는 특수 제어기능을 입력할 수 있는 모드로 전환. 글자체가 고딕일 경우 로마자와 몇가지 특수기호가 인쇄된다. 글자체가 명조일 경우 한자와 나머지 특수기호가 인쇄된다.

상세한 인쇄형태는 아래의 표를 참고하기 바랍니다.

모 드	글자체	인쇄 형태
키 보드		ABCDEFGHIJKLMNOPQ
한글모드	고딕체	ㅁㅠㅊㅇㄷㄹㅎㅗㅏㅓㅑㅣㅡㅜㅐㅒ
	명조체	ㅁㅠㅊㅇㄷㄹㅎㅗㅏㅓㅑㅣㅡㅜㅐㅒ
영문모드	고딕체	ABCDEFGHIJKLMNOPQ
	명조체	ABCDEFGHIJKLMNOPQ

제어모드 고딕체 αβΓΠΣσμτΘΦΩδ∞φ∈±∫
명조체 日月火木土金土年㎞÷～≥≤√²ⁿ°

< 인쇄 형태 표 >

3·3 특수 제어 기능

* 고딕체 Set의 선택

KEY : 제어모드에서 R

설 명 : 인쇄 글자체를 고딕체로 한다.
한글모드에서 고딕체를
영문모드에서 보통체를
제어모드에서 로마문자를 인쇄할 수 있다.

주) 고딕체 set는 시스템의 기본글자체 입니다.

* 명조체 set의 선택

KEY : 제어모드에서 S

설 명 : 인쇄 글자체를 명조체로 한다.
한글모드에서 명조체를
영문모드에서 강조체를
제어모드에서 한자 및 특수기호를 인쇄할 수 있다.

주) 제어모드에서의 한자 및 특수기호는 화면에 고딕체 set의 형태로 나타나므로 인쇄 형태 표를 참고 하기 바랍니다.

* 문자 확대 기능

KEY : 제어모드에서 T

설 명 : 줄을 두배 확대로 인쇄한다.
주의… 해당 줄은 줄의 중심잡기 기능과 같이 사용될 수 없다.

* 문자 보통 기능

KEY : 제어모드에서 U

설 명 : 두배 확대 기능을 무효로 한다.

주) 문자 확대 기능이나, 문자 축소 기능은 줄 단위의 명령입니다. 그러므로 위의 두 기능은 줄의 가장 마지막에 나오는 명령만을 인식합니다.

* 더블 스페이스 기능

KEY : 제어모드에서 V 또는 W

설 명 : 줄과 줄의 간격을 조정한다.
더블스페이스 기능이 출현한 뒤는 출현하기 전까지보다 줄의 간격이 1.5배정도 늘어난다. 더블스페이스 기능의 해제는 한번 더 더블스페이스 기능을 중심으로서 해제된다.

* 빈 줄 기능

KEY : 제어모드에서 X

설 명 : 아무것도 없는 빈줄을 인쇄한다.

* 줄 중심잡기 기능

KEY : 제어모드에서 Y

설 명 : 해당줄을 인쇄용지의 중심에잡아 인쇄한다.

* 페이지 넘기기

KEY : 제어모드에서 Z

설 명 : 인쇄용지를 새 종이로 넘긴다.

주) 기본적으로 42줄 후에는 페이지 넘기기가 실행됩니다.

3·4 문자 삽입 기능

KEY : CTRL-I

설 명 : 문자를 삽입할 수 있는 상태로 한다.
문자 삽입 기능의 해제는 다시 문자 삽입 기능을 수행된다.

3·5 삭제 기능

* 문자 삭제 기능

KEY : CTRL-D

설 명 : 문자 삭제 기능이 수행될 때마다 한 문자씩 CURSOR안의 문자를 삭제 한다.

* 줄 삭제 기능

KEY : CTRL-L

설 명 : 줄 삭제 기능이 수행될 때마다 CURSOR가 위치하는 스크린상의 한 줄이 삭제된다.

3·6 특수 KEY의 사용법

* SHIFT

KEY : 'ESC'

설 명 : SHIFT의 기능을 수행한다.
영문모드에서는 한 문자에 한하여 대문자를 입력할 수 있다.
한글모드에서는 한 쌍자음을 입력할 수

위 명령이 이외의 DOS 명령은 인식되지 않는다. DOS 명령에서 빠져 나오려면 그냥 RETURN을 치면 된다.

* DISK DRIVER CONFIGURATION

이 명령은 시스템 디스크 드라이버와 데이타 디스크 드라이버의 현재 위치를 지정하기 위하여 사용된다.

- SYSTEM DISK SLOT : 현재 시스템 드라이버 콘트롤러의 슬롯을 요구한다.
  보통 6이 정상이다.
- SYSTEM DISK DRIVER : 현재 시스템 드라이버의 번호를 요구한다.
  보통 1이다.
- DATA DISK SLOT : 현재 데이타 콘트롤러의 슬롯을 요구한다.
  보통 6이다.
- DATA DISK DRIVER : 현재 데이타 드라이버의 번호를 요구한다.
  만일 디스크 드라이버가 1대인 경우 번호는 1이고, 디스크 드라이버가 두대인경우 번호는 보통 2이다.

8. ERASE TEXT IN MEMORY

이 명령은 현재 메모리 내에 있는 문장을 모두 지우는데 사용된다.
ERASE (Y/N) ? 에서 'Y'이외의 대답은 무효가 된다.

9. VIEW LAYOUT

이 명령은 전체 화일의 형태를 한눈에 스크린상으로 볼 수 있도록 한다. 화일에서의 한 글자는 스크린상에 한 점으로 표현된다.

- 시스템의 용량에 관하여

본 중앙한글 시스템이 한번에 편집할 수 있는 용량은 스크린상의 200 줄입니다.
MEMORY FULL이라는 메세지가 나오면 편집을 끝내고 화일을 디스크에 저장시키십시오.

한글/영문 겸용 워드프로세서 "중앙한글"

* 영문자

대문자 보통체 : ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

강조체 : ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

소문자 보통체 : abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

강조체 : abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

* 특수문자 보통체 : !"#$%&'()*=
:-+;,./<>?

강조체 : !"#$%&'()*=
:-+;,./<>?

* 숫자 보통체 : 1234567890
강조체 : 1234567890

* 과학기술용 문자 : αβΓΠΣσμτΘΦΩδ∞φϵ±
∫÷~≥≤√²ⁿ°

* 한자및 그 이외의 특수기호
日月火木木金土年 ☎
1985年 5月 29日

* 한글 고딕체 : 이 문장은 한글 워드프로세서 고딕체 문장입니다.
명조체 : 이 문장은 한글 워드프로세서 명조체 문장입니다.
note. 본 중앙한글 워드프로세서는 고딕체와 명조체를 함께 사용할 수 있읍니다.

있다.

* SHIFT LOCK

KEY : 'ESC' 'ESC'

설 명 : SHIFT LOCK을 수행한다.
SHIFT LOCK의 해제는 'ESC' KEY로 수행한다.

* 에디터에서 빠져나오기

KEY : ESC SHIFT-P

설 명 : 편집을 모두 마치고 메뉴로 빠져나간다.

* RESET KEY

KEY : RESET

설 명 : 리세트 키는 에디터에서 비정상적으로 빠져 나온다. 에디터에 들어온 후에 입력한 데이타를 모두 잃어 버리고 치명적인 결과를 초래할지도 모른다.

4. PRINT TEXT IN MEMORY

* NUMBER OF COPY : 1

똑같은 화임을 몇부 인쇄할 것인가를 나타낸다.

* WITH OF TEXT : 3

출력시 문자와 문자간의 간격을 지정한다.
지정값은 1에서 3의 숫자가 사용된다. 숫자는 클수록 넓은 간격을 의미한다.

4·1 PRINT WITH DEFAULT VALUE ?

이 물음은 위의 두가지 값을 기본적으로 할것인지 아니면 변경할것인지를 나타낸다.
만일 대답이 'N'이외의 것이면 다음을 수행하고, 그렇지 않으면 위의 두가지 값을 물어본 후 다음을 수행한다.

4·2 WAIT FOR PRINTER

이 메세지는 현재 프린터가 인쇄할 준비가 안되어 있다는 메시지이다.
만일, 이 메세지가 나오면 프린터를 준비시켜야 한다.

4·3 POSITION DOCUMENT THEN PRESS RETURN

이 메시지는 인쇄용지의 시작을 프린터의 헤드에 맞추어 놓고 프린터의 수행을 위해 RETURN키를 누르라는 말이다.

4·4 PRINTING

이 메세지는 현재 프린팅이 수행되고 있다는 말이다. 이 상태에서 인쇄를 멈추려면 RESET를 눌러야 한다.

4·5 DO YOU WANT PRINT AGAIN ? : N

이 메세지는 다시 프린팅을 원하는가 묻고 있다. 'Y'키는 다시 인쇄를 수행하기 위해 상태를 4.1로 옮긴다.
그 외의 키는 프린팅으로 부터 메뉴로 빠져나온다.

5. SAVE TEXT IN MEMORY

이 명령은 데이타 디스크 드라이버에 데이타 디스켓이 존재하여야 제대로 수행된다.

CATALOG된 화일 이름중 뒤에 TEXT가 붙은것이 중앙한글의 데이타이며 사용자는 화일을 지장하기 임해 화일 이름 뒤에 TEXT를 붙일 필요가 없다.

6. LOAD TEXT FROM DISK

이 명령은 데이타 디스크 드라이버에 데이타 디스켓이 존재하여야만 제대로 수행된다.

CATALOG된 화일 이름중 뒤에 TEXT가 붙은것이 중앙한글의 데이타이며 사용자는 화일을 불러내기 위해 화일 이름 뒤에 TEXT를 붙일 필요가 없다. 만일 TEXT가 붙지 않는 화일을 불러내기 위해선 CTRL-A뒤에 화일 이름을 입력하여야 한다.

7. DISK OPERATING

* DOS COMMAND

이 명령은 데이타 디스켓의 관리를 위하여 DOS 명령을 줄수 있게 한다.

DOS 명령이 중 아래의 명령만이 사용가능하다.

- RENAME
- LOCK
- UNLOCK
- DELETE

부 록

LOVELY SOFT WARE GAME

CODE	NAME	종류번수	비고
AGS-A-001	[illegible]	ARC 1 DATAMOST	
AGS-A-002	[illegible]	SIM 1 MIND SYS. INC.	
AGS-A-003	[illegible]	ADV 2 AI	
AGS-A-004	[illegible]	ARC 2 BB	
AGS-A-005	[illegible]	SIM 1 AVANT GARDE	
AGS-A-006	ACTEC	ARC 1 DATA MOST	
AGS-A-007	ALKEMSTAR	RPG 1 DAKIN 5	
AGS-A-008	AMALGETH	RPG 1 CALIFONIA PACIFIC	
AGS-A-009	AEM	ARC 1 MUSE	
AGS-A-010	ARCADE BOOT CAMP	ARC 1 PG	
AGS-A-011	ARTESIANS	ARC 1 RENA SOFT	
AGS-A-012	ADVENTURES IO ATLANTIS	RPG 1 SYNERGISTIC SOFTWARE	
AGS-A-013	ALI BA-BA & 40 THIEVES	RPG 1 QUALITY SOFTWARE	
AGS-A-014	ARCHON	ARC 1 ECA	
AGS-A-015	ARCHON 2 ADEPT	ARC 1 ECA	
AGS-A-016	ADVATRON	ARC 1 SIERR-ON-LINE	
AGS-A-017	ANDORA	SIM 1	
AGS-A-018	APPLE CIDER SPIDER	ARC 1 SIERR-ON-LINE	
AGS-A-019	ADVETURE 2 (ZARGS)	ARC 1 ADV.INT.	
AGS-A-020	ADVENTURE 4 (STAR WARS)	ARC 1 ADV.INT.	
AGS-A-021	ADV.LAND SAM(AO)	ADV 1 A.I.	
AGS-A-022	ADVENTURE CONSTRUCTION SET	RPG 4 ECA	
AGS-A-023	ADVENTURE SOLUTION	ADV 2 GENEVA	
AGS-A-024	ALCAZAR	ARC 1 ACTIVISION	
AGS-A-025	ALTERNATE REALITY	RPG 2 DATA SOFT	
AGS-B-001	BEAGLE BAG	ARC 1 BEAGLE BROS	
AGS-B-002	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN	RPG 1 MUSE	
AGS-B-003	BOLO	ARC 1 SSI	
AGS-B-004	BUCK ROGERS	ARC 1 TELARIUM	
AGS-B-005	BOTH BARRELS	ARC 1 SIRIUS SOFT	
AGS-B-006	BANDIT	ARC 1 SIRIUS SOFT	
AGS-B-007	BURGER TIME	ARC 1 DATA DRAGON	
AGS-B-008	BUG ATTACK	ARC 1 CAVALIER COM.	
AGS-B-009	BLACK BELT	SPO 1 EARTHWARE COM. (M.B.)	
AGS-B-010	BOUNCING KAMUNGAS	ARC 1 MEAG BGTE	
AGS-B-011	BASE BALL	SPO 1 DH	
AGS-B-012	BA DOOK & JANG GI	ARC 1 KOREA	
AGS-B-013	BROAD SIDES	ARC 1 WAYNE GARRIS (M.B.)	
AGS-B-014	BRUCE LEE	ARC 1 DATA SOFT	
AGS-B-015	BOULDER DASH	ARC 1 FIRST STAR	
AGS-B-016	BENEATH APPLE MANOR	RPG 1 QUALITY SOFT	
AGS-B-017	BC'S QUEST FOR TIRES	ARC 1 SIERR-ON-LINE	
AGS-B-018	BEACH LANDING	ARC 1 L.S.S.	
AGS-B-019	BOWLING	ARC 1 FILE	
AGS-B-020	BELOW THE ROOT	RPG 2 WINDHAM CLASSICS	
AGS-B-021	BEAST WAR	ARC 1 PROGRA MAGIC	
AGS-B-022	BEACH-HEAD II	ARC 1 ACCESS	
AGS-B-023	BALL BLAZER	ARC 2 EPYX	
AGS-B-024	BEACH-HEAD I	ARC 1 ACCESS	
AGS-B-025	BATTALION COMMAND	SIM 1 SSI	
AGS-B-026	BATTLE FOR NORMANDY	SIM 1 T.D.G.	
AGS-B-027	BATTLE GROUP	SIM 2 SSI	
AGS-C-001	CREATURE VENTURE	ADV 1 HIGH LAND	
AGS-C-002	CONQUERING WORLDS	RPG 1 DATA MOST	
AGS-C-003	CRUSH CRUMBLE AND CHUMP	RPG 1 EPYX	
AGS-C-004	CASTLE WOLFENSTEIN	RPG 1 MUSE	
AGS-C-005	CANNON BALL BLITZ	ARC 1 SIERRA ON LINE	
AGS-C-006	CHIVALRY	ARC 1 XEROX EDUCATION	
AGS-C-007	CROSS FIRE	ARC 1 SIERRA ON LINE	
AGS-C-008	CRIME WAVE	ARC 1 PENGUIN SOFT	
AGS-C-009	CENTIPEDE	ARC 1 ATARI	
AGS-C-010	CEILING ZERO START UP	ARC 1 TURKEY SOFT	
AGS-C-011	CASINO	ARC 1 GOLDEN	
AGS-C-012	CYBER STRIKE	ARC 1 SIRIUS SOFT	
AGS-C-013	CAVERN CREATURES	ARC 1 DATA MOST	
AGS-C-014	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER	ARC 1 SB	
AGS-C-015	CHOPLIFTER	ARC 1 BR	
AGS-C-016	COSMIC BALANCE 2	SIM 1 SSI	
AGS-C-017	COPTS AND ROBBERS	RPG 1 SIRIUS	
AGS-C-018	COMAN	ARC 2 BS	
AGS-C-019	CHESS 7.0	ARC 1 CUESTA	
AGS-C-020	CRYPT OF MEDEA	ADV 1 CIR TEACH SOFT	
AGS-C-021	CASTLE OF DARKNESS	ADV 1 LOGICAL CHOICE	
AGS-C-022	CONGO BONGO	ARC 1 SEGA	
AGS-C-023	CANYON CLIMBER	ARC 1	
AGS-C-024	COMPUTER BASE BALL	SPO 1 S.S.I.	
AGS-C-025	CRITICAL MASS	ADV 2 SIRIUS	
AGS-C-026	CUTTHROATS	TAD 1 INFOCOM	
AGS-C-027	COMPUTER AMBUSH	SIM 1 SSI	
AGS-C-028	CROWN OF ATHAIN	RPG 1 AGUST	
AGS-C-029	CRISIS MOUNTAIN	ARC 1 SYNERGISTIC	
AGS-C-030	CYBORG	ADV 1 SSI	
AGS-C-031	CUBIT	ARC 1 MICROMAX	
AGS-C-032	CAPTAIN GOODNIGHT	ARC 2 B.B.	
AGS-C-033	C'EST LA VIE	ARC 1 EASTMAN COM.	
AGS-C-034	CHRONO WARRIOR	ARC 1 FIRACE PRODULY	
AGS-C-035	COMPITITION KARATE	SPO 1 MOTIVATED	
AGS-C-036	CRUSADE IN EUROPE	SIM 1 MICROPROS	
AGS-C-037	COUNTDOWN TO SHUTDOWN	RPG 1 ACTIVISION	
AGS-C-038	COLONIAL CONQUEST	SIM 1 SSI	
AGS-D-001	DONKEY KONG	ARC 1 [illegible]	
AGS-D-002	DARK FOREST	SIM 1 SIRIUS	
AGS-D-003	DROL	ARC 1 PA	
AGS-G-002	GAME SHOW 3/4	ADV 2	
AGS-G-003	GRUBS IN SPACE	ADV 2 SIRIUS	
AGS-G-004	GUMBALL	ARC 1 BB	
AGS-G-005	GERMANY 1985	SIM 1 SSI	
AGS-G-006	GUN FIGHT	RPG 1 SSI	
AGS-G-007	GHOST BUSTERS	ARC 1 ACTIVISION	
AGS-G-008	GEMSTONE WARRIOR	RPG 1 SSI	
AGS-G-009	GALACTIC TRADDER	SIM 1 BB	
AGS-G-010	GALACTIC EMPIRE	SIM 1 BB	
AGS-G-011	GOR GON	ARC 1 SIRIUS	
AGS-G-012	GENITH	ARC 1 DATASOFT	
AGS-G-013	GALACTIC PROSPECTOR	SIM 1 DALT DISNEY PRO.	
AGS-G-014	GOONIES	ARC 1 DATASOFT	
AGS-G-015	GULF STRIKE	SIM 1 A.H.G.	
AGS-H-001	HALL OF FAME	SIM 1 SMALL RIGHTS	
AGS-H-002	HOLLY GRAIL	TAD 1 SUPURIOR SOFT	
AGS-H-003	HULK	ADV 2 S.A.G.A.	
AGS-H-004	HIRES FOOT BALL	SPO 1 SIERRA-ONLINE	
AGS-H-005	HES GAMES	SPO 2 P.P.G.	
AGS-H-006	HERO	ARC 1 ACTIVISION	
AGS-H-007	HARD BALL	SPO 1 ACCOLADE	
AGS-H-008	HIRES SOCCER	SPO 1 ON-LINE	
AGS-I-001	ICE DEMONS	ARC 1 MORNING STAR	
AGS-I-002	IN SEARCH OF THE MOST AMAZING THING	RPG 1 SPINNAKE SOFT	
AGS-I-003	IMPOSSIBLE MISSION	ARC 1 SHAD-LIN DISCIPLES	
AGS-I-004	IFR SIM MACHINE	SIM 1	
AGS-I-005	INTERSTELLAR SHAPE	RPG 1 EDV-WARE	
AGS-I-006	IMPERRIUM GALACTUM	SIM 2 SSI	
AGS-J-001	JUNGLE HUNT	ARC 1 ATARISOFT	
AGS-J-002	JET PACK	ARC 1 CODESMITH	
AGS-J-003	J16 SAW	ARC 1 MICROLAB	
AGS-J-004	JUMP MAN	ARC 1 EPYX	
AGS-J-005	JOUST	ARC 1 BLACK BAG	
AGS-J-006	JUMP JET	ARC 1 AVANT-GARDE	
AGS-K-001	KABUL SPY	ADV 2 SIRIUS	
AGS-K-002	KARADEKA	SPO 1 RACKETEERS	
AGS-K-003	KARATE CHAMP	SPO 1 DIGITAL GANG	
AGS-K-004	KUKULCAN	ADV 2 BLACK BAG	
AGS-K-005	KING TUTS REVENGE	ADV 1 BANDITO	
AGS-K-006	KUNG FU MASTER	ARC 1 DATA EAST	
AGS-K-007	KORONIS RIFT	ARC 1 EPYX	
AGS-L-001	LUNAR LEEPER	ARC 1 ON-LINE	
AGS-D-004	DEATH IN THE CARIBBEAN	ADV 1 MICRO-LAD	
AGS-D-005	DEAD LINE	ADV 1 INFOCOM	
AGS-D-006	DRELBS	ARC 1 DOS ELEC	
AGS-D-007	DINO EGGS	ARC 1 MICRO LAB	
AGS-D-008	DOWN PATROL	SIM 1	
AGS-D-009	DIAMOND MIND	ARC 1 ROKLAN	
AGS-D-010	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	PIN 1 BB	
AGS-D-011	DRAGON'S KEEP	ADV 1 SIERRA ON-LINE	
AGS-D-012	DINOSAUR	ARC 1 MARK CROSS	
AGS-D-013	DRAGON WORLD 1/2/3/4/5	ADV 5 TELARIUM CORP	
AGS-D-014	DLM WORD INVATION	ARC 1 E.I.S.	
AGS-D-015	D16 DUG	ARC 1 ATARI	
AGS-D-016	DINO SMURF	ARC 1 SCHSOEDER	
AGS-D-017	DAVE WINFIELD'S BATTER UP	SPO 2 ALL RIGHTS RESERVED	
AGS-E-001	ENCHANTER	TAD 1 INFOCOM	
AGS-E-002	EXPEDITION AMATON	RPG 2 PENGUIN	
AGS-E-003	EAMON 1 / 2	ADV 2 DONALD BROWN	
AGS-E-004	EPIDEMIC	SIM 1 SSI	
AGS-E-005	EXPLORE CAVE	ADV 1	
AGS-E-006	EXODUS ULTIMA 3	RPG 2 ORIGIN SYSTEM (M.B.)	
AGS-E-007	EVOLUTION	ARC 1 SYDNEY DEVELOPMENT	
AGS-E-008	EGGS IT	ARC 1 GENBELL SOFT	
AGS-E-009	E.T	ADV 1 ALLIANCE SOFT	
AGS-E-010	EXRION	ARC 1 KOPEC SOFT	
AGS-E-011	EXODUS ULTIMA 3 CHARACTER EDITOR	RPG 1 ORIGIN SYSTEM	
AGS-E-012	EISTEIN	ADV 1	
AGS-E-013	EXCALIBUR QUEST	ADV 2 EXCALIBUR	
AGS-E-014	EIDOLON	ARC 1 EPYX	
AGS-F-001	FIRE BUG	ARC 1 MUSE	
AGS-F-002	FIGHTER COMMAND	SIM 1 SSI	
AGS-F-003	FATHOMS 40	SIM 1 TNA ENTERPRISES	
AGS-F-004	FROGGER	ARC 1 SEGA	
AGS-F-005	FAT CITY	ARC 1 OPTIMUM	
AGS-F-006	FACE MAKER	ARC 1 SPINNAKER	
AGS-F-007	FLIGHT SIMULATOR	SIM 1 APPLE BANDIT	
AGS-F-008	FLIGHT SIMULATOR II	SIM 1 APPLE BANDIT	
AGS-F-009	FLAK	ARC 1 (M.B.)	
AGS-F-010	FREEZE	ARC 1 MUSE	
AGS-F-011	FLIP OUT	ARC 1 SIRIUS	
AGS-F-012	FLY WAR	ARC 1	
AGS-F 013	F-15 STRIKE EAGLE	SIM 1 BLACK BAG	
AGS-F-014	FLOPPY	ARC 1 REGINE	
AGS-F-015	FROGGER II	ARC 1 SEGA	
AGS-F 016	FELONY	ADV 1 CBS	
AGS-G-001	GAME SHOW 1/2	ADV 2	
AGS-L-002	LODE RUNNER	ARC 1 SE	
AGS-L-003	L.A LAND MONOPOL	SIM 1 CONTINENTAL SOFT	
AGS-L-004	LODE DATA	ARC 1 BB	
AGS-L-005	LADY LINTH	ARC 1	
AGS-L-006	LEMMINGS	ARC 1	
AGS-L-007	LOST CAVERNS	ARC 1 ACTIVISION (M.B.)	
AGS-L-008	LOAD RUNNER III	ARC 1 BB	
AGS-L-009	LANTERN OF D'GAMMA	ADV 1 MILLIKEN PUBLISHING	
AGS-L-010	LANCASTER	ARC 1 SILICON VALLEY	
AGS-L-011	LUCIFER'S REALM	ADV 2 AMERICAN EAGLE	
AGS-L-012	LITTLE COMPUTER PEOPLE	RPG 2 ACTIVISION	
AGS-M-001	MARAUDER	ARC 1 ON-LINE	
AGS-M-002	MOUSEKATTACK	ARC 1 ON-LINE	
AGS-M-003	MASK OF THE SUN	ADV 2 ULTRA	
AGS-M-004	MICROBE	SIM 1 SYNERGISTIC	
AGS-M-005	MYSTERY HOUSE	ADV 1 ON-LINE	
AGS-M-006	MISSION IMPOSSIBLE	ADV 1 ADV. INT.	
AGS-M-007	MINIT MAN	ARC 1 PENGUIN	
AGS-M-008	MINER 2049 ER	ARC 1 MICRO FUN	
AGS-M-010	MICRO SOFT'S ADVETURES	TAD 1 SOFTWIN	
AGS-M-011	MARS CARS	ARC 1 DATAMOST	
AGS-M-012	MISSION ASTROID	ADV 1	
AGS-M-014	MOON PATROL	ARC 1 GLITCH & APPLE BANDIT	
AGS-M-015	MUTANT	ARC 1 UNIVERSAL	
AGS-M-016	MUMMY'S CURSE	ADV 2 HIGHLANDS COM.	
AGS-M-017	MARIO BROTHERS	ARC 1 ATARISOFT	
AGS-M-018	MISS PACMAN	ARC 1 DISKMAN	
AGS-M-019	MR. ROBOT	ARC 1 DATAMOST	

LOVELY SOFT WARE GAME

CODE	NAME	등록번수	비고
AGS-M-020	MATHING ZONE	ARC 1 DATAMOST	
AGS-M-021	MASQURADE	ADV 2 PHOENIX SOFT	
AGS-M-022	MAD SPY VS SPY	ARC 1 HIGH SOCIETY	
AGS-M-023	MONTEZUMA'S REVENGE	ARC 1 PARKER BROTHERS	
AGS-M-024	MURDER ON THE ZINDERNEUF	TAD 1 HIGH SOCIETY	
AGS-M-025	MR. DO	ARC 1 BLACK BAG	
AGS-M-026	MYSTERY FUN HOUSE ETC.	ADV 1 ADAMS ADV.	
AGS-M-027	MINER 2	ARC 1 MICRO FUN	
AGS-M-028	MECH BRIGADE	SIM 2 SSI	
AGS-M-029	MOEBIUS	ARC 2 EPYX	
AGS-M-030	MINDSHADOW	ADV 2 ACTIVISION	
AGS-M-031	MABLE'S MENSION	RPG 1 DATA MOST	
AGS-M-032	MURDER BY THE DOZEN	ADV 1 BRAIN BANK	
AGS-N-001	NIGHT MISSION	PIN 1 SUBLOGIC	
AGS-N-002	NIGHT FLIGHT	ARC 1 DATA DRAGON (M.B.)	
AGS-N-003	NORTH ATRANTIC 86	SIM 1 GARY GRIGSBY	
AGS-N-004	NIGHTMARE GALLERY(DRAGON-FIRE)	ARC 1 SYNERGISTIC	
AGS-N-005	NEW WORLD	RPG 1 EPYX	
AGS-N-006	NATO COMMANDER	SIM 1 MICROPROSE	
AGS-N-007	NATOLEON'S CAMPAIGNS	SIM 1 SSI	
AGS-O-001	OCEAN KNIGHT	ARC 1 FREEZE	
AGS-O-002	OLDORF'S REVENGE	ADV 1 CAVE	
AGS-O-003	ONE ON ONE	SPO 1 E.C.A. (M.B.)	
AGS-O-004	OO-TOPOS	ADV 1 SENTIENT	
AGS-O-005	OIL'S WELL	ARC 1 ON-LINE	
AGS-O-006	OLYMPIC DECALTON	SPO 1 MICROSOFTE	
AGS-O-007	ODESSEY	RPG 1 SYNERGISTIC SOFT	
AGS-O-008	OLD IRONSIDES	ARC 1 JACK RACE	
AGS-O-009	O'RILLEY'S MINE	ARC 1 LARRY LEWIS	
AGS-P-001	PLASMANIA	ARC 1 SIRIUS	
AGS-P-002	PEGASUS	ARC 1	
AGS-P-003	PINBALL CONSTRUCTION SET	PIN 1 BUDGECO	
AGS-P-004	PRESIDENT ELECT	ADV 1 S.S.I.	
AGS-P-005	PRO. TOUR GOLF	SPO 2 STRATEGIC SIM.	
AGS-P-006	PANDORA'S BOX	ARC 1 DATAMOST	
AGS-P-007	PEST PATROL	ARC 1 ON-LINE	
AGS-P-008	POOL 1.5	SPO 1 INNOVATIVE DESIGN	
AGS-P-009	PHANTOM FIVE	ARC 1 SIRIUS	
AGS-P-010	POLICE ARTIST	ARC 1 SIR-TECH	
AGS-P-011	POOYAN	ARC 1 DATA SOFT	
AGS-P-012	PICK A DILLY PAIR	ARC 1 ACT	
AGS-P-013	PENGO	ARC 1 PENGUIN	
AGS-P-014	PENTAPUS	ARC 1 TURNING POINT	
AGS-P-015	PLANTFALL	TAD 1 INFOCOM	
AGS-P-016	PISTOP 2	SPO 1 EPYX	
AGS-P-017	POPEYE	ARC 1 COMPUTING AGE (M.B.)	
AGS-P-018	PHANTASIE	RPG 2 STEATEGIC SIM.	
AGS-P-019	PILLAGE VILLAGE	ADV 2 ONE EYE PRO.	
AGS-P-020	PHANTASIE II	RPG 2 SSI	
AGS-Q-001	QUEEN OF HEARTS	PIN 1 STRATEGIC SIM.	
AGS-Q-002	QUESTRON I/2/3	RPG 3 S.S.I.	
AGS-R-001	RACE FOR MIDNIGHT	ADV 1 AVANT - GARDE	
AGS-R-002	RASTER BLASTER	PIN 1 BUDGECO	
AGS-R-003	RINGSIDE SEAT	SPO 2 STRATEGIC SIM.	
AGS-R-004	ROBOT WAR	ARC 1 MUSE	
AGS-R-005	RAN DAMN	ARC 1 MAGNUM	
AGS-R-006	RUSKI DUCK	ARC 1	
AGS-R-007	RESCUE RAIDERS	ARC 1 SIR - TECH	
AGS-R-008	ROBOTRON 2084	ARC 1 ATARI	
AGS-R-009	RIBBIT	ARC 1 JCCK	
AGS-R-010	REPTON	ARC 1 SIRIUS SOFT	
AGS-R-011	R.D.F. 1995	SIM 1 STRATEGIC SIM.	
AGS-R-012	RETURN OF HERACLES	RPG 2 QUALITY SOFT	
AGS-R-013	RADIO CONTROL FLIGHT SIMULATOR 2	SIM.1 JOHN	
AGS-R-014	RESCUE ON FRACTALUS	ARC 1 LUCASFILM	
AGS-R-015	RAMBO II	TAD 1 ALERT	
AGS-R-016	RENDEVOUZ WITH RAMA	ADV 4 TRILLIUM	
AGS-R-017	RINGS OF ZILFIN	RPG 3 SSI	

LOVELY SOFT WARE GAME

CODE	NAME	등록번수	비고
AGS-S-001	SUPER BUNNY	ARC 1 DATAMOST	
AGS-S-002	SPACE VIKINGS	SIM 1 SUBLOGIC	
AGS-S-003	SHUTTLE INTERCEPT	ARC 1 IMAGINATIVE	
AGS-S-004	SPACE SUTTLE	SIM 1 ACTIVISION	
AGS-S-005	STRANGE ODSSEY	ADV 2 ADV. INT.	
AGS-S-006	SMASH BUCKLER	ARC 1 DATAMOST	
AGS-S-007	STARSHIP COMMAND	SIM 1 VOYAGER	
AGS-S-008	SPARE CHANGE	ARC 1 B.B.	
AGS-S-009	SOFTPORN ADVENTURE	TAD 1	
AGS-S-010	SIX MICRO STORIES	ADV 1 ROBERT LAFORE	
AGS-S-011	SUPER PUCKMAN	ARC 1 ADD	
AGS-S-012	SUMMER GAMES	SPO 2 EPYX	
AGS-S-013	SPACE V	ARC 1 I.F.	
AGS-S-014	SAB'S PHOTAR	ARC 1 SOFTAPE	
AGS-S-015	STRIP BLACK JACK 1 / 2(DATA)	ADV 2 SAN SOFT PLUS	
AGS-S-016	STRIP POKER	ADV 1 ARTWORX	
AGS-S-017	SEA DRAGON	ARC 1 ADV.INT.	
AGS-S-018	SPY'S DEMISE	ARC 1 PENGUIN	
AGS-S-019	SARGON 2	ARC 1 DAN & KATHE (CHESS)	
AGS-S-020	STAR MAZE	ARC 1 SIR - TECH	
AGS-S-021	SERPENTINE	ARC 1 B.B.	
AGS-S-022	SAMMY LIGHT FOOT	ARC 1 SIERRA ON-LINE	
AGS-S-023	STAR GATE	ARC 1 WILLIAMS	
AGS-S-024	SKY FOX	ARC 1 E.C.A. (M.B.)	
AGS-S-025	STELLAR 7	ARC 1 PENGUIN	
AGS-S-026	SPEED WAY CLASSIC	SPO 1 ACTIONCRAFT	
AGS-S-027	SPITFIRE SIMULATOR	SIM 1 MIND SISTEM	
AGS-S-028	SHERWOOD FOREST	ADV 1 PHOENIX	
AGS-S-029	SHOPPER TROOPS	TAD 1 SPINNAKER	
AGS-S-030	STAR REGUE BASEBALL	SPO 1 BLACK BAG	
AGS-S-031	SNOOPY	ARC 1 RANDOM HOUSE	
AGS-S-032	SUN DOG	RPG 2 FTL	
AGS-S-033	SECRET AGENT	ADV 1 FREEZE	
AGS-S-034	SEVEN CITIES OF GOLD	RPG 2 OZARK	
AGS-S-035	SPY HUNTER	ARC 1 W.C.C	
AGS-S-036	SNACK ATTACK	ARC 1 DATA SOFT	
AGS-S-037	SUBMARINE COMMANDER	SIM 1 SEMMY	
AGS-S-038	SUSPECT	TAD 1 INFOCOM	
AGS-S-039	SEA STALKER	TAD 1 INFOCOM	
AGS-S-040	SORCERER	TAD 1 INFOCOM	
AGS-S-041	STATION 5	ARC 1 MICRO FUN	
AGS-S-042	SHAMUS	ARC 1 SYNAPSE	
AGS-S-043	SUPER ZAXION	ARC 1 SEGA	
AGS-S-044	SITUATION CRITICAL	ARC 1 BLACK BAG	
AGS-S-045	SARGON 3	ARC 1 HAYDEN BOOK	
AGS-S-046	SPACE EGG	ARC 1 SIRIUS	
AGS-S-047	SWORD OF KADASH	ARC 2 PENGUIN	
AGS-S-048	SHORT CIRCUIT	ARC 1 MICRO FUN	
AGS-S-049	SOLO FLIGHT	SIM 1 MICRO PROSE	
AGS-S-050	SWISS FAMILY ROBINSON	ADV 1 WINDHAM CLASSICS	
AGS-S-051	SUMMER GAME II	SPO 2 EPYX	
AGS-S-052	SPUTNIK ATTACK	ARC 1 LED LAW	
AGS-S-053	SNOOPY TO THE RESCUE	ARC 2 RANDOM HOUSE	
AGS-S-054	SILENT SERVICE	SIM 1 MICRO PROSE (M.B.)	
AGS-S-055	SUNDOG II	RPG 2 FTL(V2.0)	
AGS-S-056	SUPER BOULDER DASH	ARC 2 ECA	
AGS-S-057	SHADOW 3	ARC 1 SEI	
AGS-S-058	SHADOW KEEP	ADV 2 TRILLIUM	
AGS-T-001	THE BEST OF BILLBUDGE	ARC 1 C.P.C	
AGS-T-002	THE ESCAPE FROM TRAAM	ADV 1 ADV.INT.	
AGS-T-003	TERRORIST	ADV 1 EDU - WARE	
AGS-T-004	TORPEDO FIRE	ARC 1 SSI	
AGS-T-005	TEMPLE OF APSHA	RPG 1 EPYX	
AGS-T-006	THE LAST GLADITOR	ARC 1 ECA	
AGS-T-007	THRESHOLD	ARC 1 ON - LINE	
AGS-T-008	TIME ZONE 1 / 2	ADV 2 STERRA ON - LINE	
AGS-T-009	TIME ZONE 3 / 4	ADV 2 STERRA ON - LINE	
AGS-T-010	TIME ZONE 5 / 6	ADV 2 STERRA ON - LINE	
AGS-T-011	TIME ZONE 7 / 8	ADV 2 STERRA ON - LINE	
AGS-T-012	TIME ZONE 9 / 10	ADV 2 STERRA ON - LINE	
AGS-T-013	TIME ZONE 11 / 12	ADV 2 STERRA ON - LINE	
AGS-T-014	THE QUEST	ADV 2 PENGUIN	
AGS-T-015	TITAN EMPIRE	ARC 1 MUSE	
AGS-T-016	THE PHILISTEIN PLOY	ADV 2 DAVKA CORP.	

LOVELY SOFT WARE GAME

CODE	NAME	등록번수	비고
AGS-T-017	THE ALPINE ENCOUNTER	ADV 2 IBIDINC	
AGS-T-018	THE BILESTOAD	ARC 1 DATA MOST	
AGS-T-019	THE COVERTED MIRROR	ADV 2 PENGUIN	
AGS-T-020	TUBE WAY 2	ARC 1 DATAMOST	
AGS-T-021	THE STICKY BEAR BOP	ARC 1 OPTIMUM RESOURCE	
AGS-T-022	THE STICKY BEAR BASKET BOUNCE	ARC 1 OPTIMUM RESOURCE	
AGS-T-023	THE SPY STRIKES BAG	ARC 1 PENGUIN (M.B.)	
AGS-T-024	THE MISSING RING	ADV 1 DATAMOST	
AGS-T-025	TRANSYLVANIA	ADV 1 PENGUIN	
AGS-T-026	THE LION'S SHARE	ADV 2 DAVKA	
AGS-T-027	THE SAND OF EGYPT	ADV 1 DATA SOFT	
AGS-T-028	THE CURSE OF CROWLEY MANOR	ADV 1 ADV.INT	
AGS-T-029	THAT'S HOLYWOOD	SIM 1 GARY R. DOSS	
AGS-T-030	TELEPORT	ARC 1 YOKO	
AGS-T-031	THE HEIST	ARC 1 MICRO FUN	
AGS-T-032	TAMALA'S LAST REDUBT	RPG 1 SEGA	
AGS-T-033	THE ARCADE MACHINE	ARC 1 B.B.	
AGS-T-034	TERITORY	ARC 1 SIN	
AGS-T-035	THE EPYX 3 PACK	RPG 1 EPYX	
AGS-T-036	THE DARK CRYSTAL 1 / 2	ADV 2 ON-LINE	
AGS-T-037	THE DARK CRYSTAL 3 / 4	ADV 2 ON-LINE	
AGS-T-038	THE DESECRATION	ADV 1 MIND GAMES	
AGS-T-039	THE CARVENS OF FREITAG	RPG 1 MUSE	
AGS-T-040	THE CAVES OF OLYMPUS	ADV 1 HOOKDE	
AGS-T-041	THE MAZE CRAZE CONSTRUCTION SET	ARC 1 ERIC WAMMOND	
AGS-T-042	THE INSTITUTE	ADV 1 SCREENPLAY	
AGS-T-043	TAPPER	ARC 1 BELL	
AGS-T-044	THE HITCH HIKER'S GUIDE TO THE GALAXY	TAD 1 FINEDUS FINGERS	
AGS-T-045	TAIPAN	ARC 1 ART CANFIL	
AGS-T-046	THAROLIAN TUNNELS	ARC 1 DATA MOST	
AGS-T-047	TRACK FIELDS	SPO 1 ATALISOFT	
AGS-T-048	TALON	ARC 1 B.B.	
AGS-T-049	THE SERPENT'S STAR	ADV 2 ULTRASOFT	
AGS-T-050	THE STANDING STONES	RPG 1 E.C.A.	
AGS-T-051	THE STORY MACHINE	SIM 1 SPINNAKER	
AGS-T-052	THE PRISONER	SIM 1 EDU-WARE	
AGS-T-053	THE INCREDIBLE SHRINKING MAN ADV.	ADV 1 CHIANG BROS	
AGS-T-054	THE DALLAS QUEST	ADV 2 DATASOFT	
AGS-T-055	TIGERS IN THE SNOW	SIM 1 S.S.I.	
AGS-T-056	THE WORLD'S GREASTEST BASEBALL GAME	SPO 1 EPYX	
AGS-T-057	THE DAMBUSTER	SIM 1 SYDNEY DEV.	
AGS-T-058	THE HALLEY PROJECT	SIM 1 ALERT	
AGS-T-059	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	RPG 1 EPYX	
AGS-T-060	THE BARD'S TALE	RPG 3 E.C.A.	
AGS-T-061	THE GREAT AMERICAN CROSS-COUNTRY ROAD RACE	ARC 1 ACTIVISION	
AGS-U-001	ULTIMA 1	RPG 2 C.P.C.	
AGS-U-002	ULTIMA 2	RPG 2 ON-LINE	
AGS-U-003	ULTIMA 2 FIX	RPG 1 ON-LINE	
AGS-U-004	U-BOAT COMMAND	ARC 1 APPLE	
AGS-U-005	UP'N DOWN	ARC 1 SEGA	
AGS-U-006	ULTIMA 4	RPG 4 ORIGIN SYSTEM (M.B.)	
AGS-W-001	WARP DESTROIES	ARC 1 CORRUPT COMPUTING	
AGS-W-002	WAY OUT	ARC 1 SIRIUS	
AGS-W-003	WIZARD AND PRINCESS	ADV 1 ON - LINE	
AGS-W-004	WILL O THE WISP	TAD 1	
AGS-W-005	WIZADRY 1	RPG 2 SIR - TECH	
AGS-W-006	WIZADRY 2	RPG 2 SIR - TECH	
AGS-W-007	WIZADRY 3	RPG 2 SIR - TECH	
AGS-W-008	WRANGLE	RPG 1	
AGS-W-009	WAVE WAVY	ARC 1 SIRIUS	
AGS-W-010	WIZ PLUS	RPG 1 DATAMOST	
AGS-W-011	WERE WOLF (BOOT)	RPG 1 WILIARD PHILLIPS	
AGS-W-012	WERE WOLF (GAME)	RPG 2 WILIARD PHILLIPS	
AGS-W-013	WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO	RPG 2 BB	
AGS-W-014	WINTER GAME	SPO 2 EPYX	
AGS-W-015	WILLY BYTE	ARC 2 DATA SOFT(M.B.)	

LOVELY SOFT WARE GAME

CODE	NAME	종류번수	비고
AGS-W-016	WISHBRINGER	TAD 1	INFOCOM
AGS-W-017	WIZARD'S CROWN	RPG 2	SSI
AGS-X-001	XYPHUS	RPG 2	PENGUIN
AGS-Y-001	YOOT GAME	ARC 1	OH PIL - HEUNG
AGS-Z-001	ZORK 1	TAD 1	INFOCOM
AGS-Z-002	ZORK 2	TAD 1	INFOCOM
AGS-Z-003	ZAXXON	ARC 1	DATASOFT (M.B.)
AGS-Z-004	ZORRO	ARC 2	DATASOFT

LOVELY SOFT WARE BUSINESS

CODE	NAME	종류번수	비고
ABU-A-001	A/D CONVERTOR	1	
ABU-A-002	APPOINTMENT CALENDER	1	
ABU-A-003	AGENDA FILES	1	
ABU-A-004	APPLE KANJI BUSINESS	1	W.P.
ABU-A-005	APPLE PROJECT MANAGER	1	
ABU-A-006	APPLE POST	1	APPLE SOFT MAILING PRG.
ABU-A-007	APPLE WRITE 1.1	1	W.P.
ABU-A-008	APPLE WRITE 1	1	W.P.
ABU-A-009	APPLE WRITER 2	1	W.P.
ABU-B-001	BUSINESS	1	
ABU-B-002	BIOSTATISTICS	1	
ABU-C-001	CDEX TRAINING FOR VISICALC	1	V1.0
ABU-D-001	DATA BASE 1	1	
ABU-D-002	DATA BASE 2	1	
ABU-D-003	DESK TOP PLAN 2	1	
ABU-D-004	DECISION MASTER	1	
ABU-D-005	DESK CALENDER 2	1	
ABU-D-006	DATA BASE MANAGEMUT 3	1	
ABU-D-007	DOLLAS & SENSE 1	2	
ABU-D-008	DOLLAS & SENSE 2	2	
ABU-E-001	ELECTRICAL ENGINEERING	1	
ABU-E-002	ELEX DATA BASE (2.0)	1	
ABU-E-003	EASY WRITER	1	W.P.(80C)
ABU-F-001	F.C.M.	1	
ABU-H-001	HOME FINANCE	1	
ABU-H-002	HOME MONEY MINDER	1	
ABU-H-003	HOUSE HOLD INVENTORY	1	
ABU-H-004	HOME ACCOUNT	1	W.P.
ABU-I-001	IMPROVED CATALOG	1	
ABU-I-002	INVENTORY	1	
ABU-K-001	KANJI WRITER	1	W.P.(V2.0)
ABU-K-002	KANJI WORD PROCESSOR (FOR MP-80)	1	W.P.
ABU-L-001	LIBRARY CATALOG PROGRAM	1	
ABU-M-001	MAGIC WINDOW I	1	W.P.
ABU-M-002	MAGIC WINDOW II	2	W.P.
ABU-M-003	MULTIPLAN	2	SPREAD SHEET
ABU-M-004	MAGIC MAILER	1	
ABU-M-005	MAGICALC 2.0	1	80 COLOUM
ABU-M-006	MAILING DATA BASE 1	1	KANJI
ABU-M-007	MAILING DATA BASE 2	1	
ABU-M-008	MICRO MULTIPLICATION	1	SPREAD SHEET
ABU-M-009	MICRO SUBTRACTION	1	
ABU-M-010	MICRO ADDITION	1	
ABU-M-011	MICRO ACCOUNT	1	
ABU-M-012	MICRO DIVISION	1	

LOVELY SOFT WARE BUSINESS

CODE	NAME	종류번수	비고
ABU-M-013	MICRO COOK BOOK 1	1	BOOT
ABU-M-014	MICRO COOK BOOK 2	1	SYSTEM
ABU-M-015	MICRO COOK BOOK 3	1	SYSTEM
ABU-P-001	PERSONAL FINANCE MANAGER	1	
ABU-P-002	PFS FILE	1	
ABU-P-003	PFS REPORT	1	
ABU-P-004	PFS GRAPH	1	
ABU-P-005	PFS SORT WORK	1	
ABU-R-001	REALESTATE ANALIZER	1	
ABU-R-002	RANDOM HOUSE DICTIONARY	1	
ABU-S-001	SUPER TEXT 1	1	
ABU-S-002	STATISTIC	1	
ABU-S-003	STATISCALC	1	
ABU-S-004	STATISTIC BUSINESS	1	
ABU-S-005	SUPER SCRIBE 2	1	
ABU-S-006	SUPER CHECK - BOOK	1	
ABU-S-007	STEPWISE MULTIP	1	
ABU-S-008	SPS-1.11	2	STATISTICS
ABU-S-009	SENSIBLE SPELLER	1	
ABU-T-002	TEXT EDITOR 3.0	1	
ABU-T-003	THE OTHER SCHEDULER	1	
ABU-T-004	THE ADDRESS BOOK	1	
ABU-T-005	THE BANK STREET WRITER 1	1	
ABU-T-006	THE BANK STREET WRITER 2	1	
ABU-T-007	TAX PREPARER 1	1	
ABU-T-008	TAX PREPARER 2	1	
ABU-T-009	THE SUPER EXPANDER PLUS	1	128 VISICALC
ABU-T-010	THE BANK STREET WRITER TUTORIAL	1	
ABU-T-011	TIME IS MONEY	2	
ABU-T-012	THE FACTORY	1	
ABU-V-001	VIDICHART	1	
ABU-V-002	VISILIST	1	
ABU-V-003	VISICALC I	1	V3.2 & V3.3
ABU-V-004	VISICALC II		
ABU-V-005	VISICALC III	1	80C
ABU-V-006	VISIFILE DEALER DEMO	1	
ABU-V-007	VISICALC TUTORIAL I	1	
ABU-V-008	VISICALC TUTORIAL II	1	
ABU-V-009	VISI FILE 1/2	2	
ABU-V-010	VISI TERM	1	
ABU-V-011	VISI FILE DATA	1	
ABU-V-012	VISIACOUNT	1	
ABU-V-013	VISICALC FORMATTING	1	
ABU-V-014	V CALC 80	1	
ABU-V-015	VISIDEX	1	V1.01
ABU-V-016	VISISCHEDULE	1	V1.05
ABU-X-001	XPIE WRITE	1	80 COLOUM

LOVELY SOFT WARE UTILITY

CODE	NAME	종류번수	비고
AUT-A-001	APPLE SOFT CARPENTER	1	
AUT-A-002	APPLE 2 INTRODUCTION	1	APPLE 2
AUT-A-003	APPLE CILLIN 1	1	
AUT-A-004	ASSEMBLER TEXT EDITOR	1	
AUT-A-005	APPLE 2 HELLOW PROGRAM FOR	1	
AUT-A-006	APPLE PLOT	1	GRAPH
AUT-A-007	APPLE MECHANIC	1	
AUT-A-008	ALPHA PLOT	1	GRAPHIC
AUT-A-009	APPLE CILLIN 2	1	
AUT-A-010	APPLE DOS	1	
AUT-A-011	APPLE II LANGUAGE PROCESSER	1	
AUT-B-001	BAG OF TRICK	1	DISK UTILITY
AUT-B-002	BEAGLE BAG	1	

LOVELY SOFT WARE UTILITY

CODE	NAME	종류번수	비고
AUT-C-001	CALL APPLE ANTHOLOGY	1	
AUT-C-002	CALL APPLE IN DEPTH	1	
AUT-C-003	CATALOG MANAGMENT	1	
AUT-C-004	CRATIVITY LIFE DYNAMICS	1	
AUT-C-005	C.I.A.	1	DISK UTILITY
AUT-C-006	CARD TESTER	1	
AUT-C-007	CATALOG PRINT PROGRAM	1	
AUT-D-001	DEALER SERVICE	1	
AUT-D-002	DOS BOSS	1	
AUT-D-003	DOS DOCTOR	1	
AUT-D-004	DIVERSI DOS	1	DOS
AUT-D-005	DAVID DOS II	1	
AUT-D-006	DOS TOOL KIT	1	
AUT-D-007	D.R.S.	1	
AUT-D-008	DOUBLE TAKE	1	
AUT-D-009	DISK DRIVE ANALYZER	1	
AUT-E-001	EPSON HI-RES SCREEN DUMP	1	
AUT-E-002	EPSON DISK	1	
AUT-E-003	EDIT ASSEMBLER	1	
AUT-F-001	FAT CAT	1	CATALOG PRO.
AUT-F-002	FLEX TEXT	1	
AUT-G-001	GRAFORTH 2	1	LANGUAGE
AUT-G-001	GPLE	1	LINE EDITOR
AUT-H-001	HIGHER TEXT 2	1	
AUT-L-001	LIGHT PEN SYSTEM USE 1	1	
AUT-L-002	LIGHT PEN'S WORLD	1	
AUT-L-003	LIGHT PEN SYSTEM USE 2	1	
AUT-L-004	LISA 1.5	1	ASSEMBLER
AUT-L-005	LISA 2.2	1	ASSEMBLER
AUT-L-006	LISA 2.5	1	2.5G
AUT-L-007	LINE EDITOR	1	
AUT-L-008	LISA A	1	
AUT-L-009	LISA 2.5	2	2.5 D
AUT-M-001	MOVE DOS	1	128K
AUT-M-002	MICRO ON THE APPLE 2	1	VL0 1
AUT-M-003	MICRO ON THE APPLE 2	1	VOL 2
AUT-M-004	MICRO ON THE APPLE 2	1	VOL 3
AUT-M-005	MAGIC VOICE MASTER	1	
AUT-N-001	NEFF UTILITY DISK	1	
AUT-P-001	PROMTO DOS	1	DOS
AUT-P-002	PRODOS USER'S DISK	1	
AUT-S-001	SYSTEM MASTER	1	NEW
AUT-S-002	SYSTEM MASTER	1	DOS 3.3 VIP
AUT-S-003	SOFT-STEP	1	1.1
AUT-S-004	SPECTAL EFECT 1	1	
AUT-S-005	SECTAL EFECT 2	1	
AUT-S-006	SOFT 70	1	70 COLOUM
AUT-S-007	SAMPLE 1	1	
AUT-S-008	SCREEN WRITER	1	
AUT-S-009	SUPER DOS-UP DATA	1	
AUT-S-010	SAM MASTER	1	
AUT-S-011	SUPER DOS	1	
AUT-T-001	TESTING PROGRAM	1	APPLE
AUT-T-002	TRANS FORTH 2	1	DEMO
AUT-T-003	TRICK DOS	1	DOS
AUT-T-004	TUTORIAL CAT'S	1	48K SYSTEM
AUT-T-005	TIP DISK #1	1	BEAGLE BROS.
AUT-T-006	THE SHAPE MAGICIAN	1	
AUT-T-007	THE DISK REPAIR KIT	1	
AUT-T-008	TYPE FACES	1	
AUT-T-009	TECHNICAL I	1	46 PROG
AUT-T-010	TECHNICAL II	1	46 PROG
AUT-T-011	THE VISIBLE COMPUTER 6502	1	

LOVELY SOFT WARE UTILITY

CODE	NAME	종류매수	비고
AUT-T-012	TRANSFER	1	
AUT-T-013	THE BEST OF HARDCORE COMPUTING	1	
AUT-U-001	UTILITY PRORAMS	1	PROGRAM LIBRARY
AUT-U-002	UTILITY PROGRAMS	1	FAST CAT
AUT-U-003	UTILITY CITY	1	
AUT-U-004	UTILITY 84	1	
AUT-U-005	UTILITY 85	1	
AUT-V-001	VISIPLOT/VISITREND	1	GRAPH & STATISTICS
AUT-V-002	VIDEX UTILITY	1	
AUT-W-001	WILD CARD SYSTEM	1	

LOVELY SOFT WARE GRAPHIC

CODE	NAME	종류매수	비고
AGR-A-001	APPLE SUPER GRAPHIC	1	
AGR-A-002	ART GRAPHIC	1	
AGR-A-003	APPLE II BUSINESS GRAPHIC	2	
AGR-B-001	BLAZING PADDLES	1	
AGR-C-001	CAT GRAPHICS	1	
AGR-E-001	E-Z DRAW	1	
AGR-F-001	FONTRIX	1	SYSTEM
AGR-F-002	FONTRIX 1/2/3	3	DATA
AGR-F-003	FONTRIX 4/5	2	DATA
AGR-F-004	FRAME - UP	2	
AGR-F-005	FANTASTIC MOVIE	1	
AGR-F-006	FIRE ORGAN 1	1	
AGR-F-007	FIRE ORGAN 2	1	
AGR-F-008	FATAVISION	2	
AGR-G-001	GRAFICO	1	
AGR-H-001	HIGHER GRAPHIC	1	
AGR-L-001	LOVE POSTER	1	
AGR-M-001	MICRO PAINTER	1	
AGR-M-002	MOVIE MAKER	2	
AGR-M-003	MOUSE PAINTER	1	
AGR-P-001	PIXIT	1	GRAPHIC
AGR-P-002	PIXIT DATA	1	
AGR-P-003	PICTURE WRITER	1	
AGR-P-004	PRINTER DEMO	1	PICTURE
AGR-P-005	PRINT & VIDEO PIGTIZER	1	
AGR-S-001	SOFTGRAPH	1	
AGR-S-002	SUPER SLIDE SHOW	1	
AGR-S-003	SUPER GRAPHIC 1	1	
AGR-T-001	THE ARTIST	1	
AGR-T-002	THE COMPLETE GRAPHIC SYSTEM 2	1	
AGR-T-003	THE GRAPHIC MAGICIAN	1	
AGR-T-004	THE GRAPHIC MAGICIAN II	1	
AGR-T-005	THE KOALA	1	
AGR-T-006	THE KOALA PAINTER	1	
AGR-T-007	TAKE 1	1	
AGR-T-008	TAKE 1 TOOL KIT	1	
AGR-T-009	THE NEWS ROOM	1	SYSTEM
AGR-T-010	THE NEWS ROOM I/II/III/IV	4	DATA
AGR-T-011	THE PRINTSHOP	1	SYSTEM
AGR-T-012	THE PRINTSHOP GRAPHIC LIBRARY I	2	DATA

LOVELY SOFT WARE GRAPHIC

CODE	NAME	종류매수	비고
AGR-T-013	THE PRINTSHOP GRAPHIC LIBRARY II	2	DATA
AGR-T-014	TRIPLE DUMP I	2	
AGR-T-015	THE PRINTSHOP COMPANION	3	
AGR-U-001	U-DRAW II	1	
AGR-Z-001	ZOOM GRAPHIC SET-UP	1	

LOVELY SOFT WARE MUSIC

CODE	NAME	종류매수	비고
AMU-A-001	AUDEX	1	MUSIC
AMU-A-002	APPLE MUSIC THEORY	1	
AMU-F-001	FORTE (MUSIC)	1	
AMU-M-001	MUSIC MAKER	1	
AMU-M-002	MUSICGRAPH	1	
AMU-M-003	MUSIC	1	MUZAK
AMU-M-004	MUSIC COMPOSITION	1	
AMU-M-005	MOCKING BOARD DEVELOPER'S MASTER	1	
AMU-M-006	MOCKING BOARD MUSIC MASTER	1	
AMU-M-007	MOCKING BOARD MUSIC DATA 1/2/3/4	4	
AMU-M-008	MUSIC CONSTRUCTION SET	1	V1.0
AMU-M-009	MOCKING BOARD SOUND CONTROL DEMO	1	
AMU-M-010	MUSIC CONSTRUCTION SET	1	V2.0
AMU-S-001	SOUND EFFECT ROUTINE	1	
AMU-T-001	THE ELECTRIC DUET	1	

LOVELY SOFT WARE HAN-GUL

CODE	NAME	종류매수	비고
AHM-A-001	인사관리	1	
AHM-A-002	인사급여 관리	1	
AHM-A-003	의료보험	1	
AHM-A-004	판매업무	1	
AHM-A-005	성적 관리	1	
AHM-A-006	단편 프로그램	1	
AHM-A-007	입출고 관리	1	
AHM-A-008	재고관리	1	
AHM-A-009	연결프로그램	1	
AHM-A-010	판매관리	1	
AHM-A-011	회계업무	1	
AHM-A-012	영업관리	1	PASSWORD C-KOREA
AHM-A-013	인사급여	1	PASSWORD 4104
AHM-B-001	주소록 및 전화번호부	1	
AHM-B-002	가족정보	1	
AHM-B-003	예금 전화부	1	
AHM-B-003	우 편 물 인 쇄	1	마이크로소프트웨어 85/9
AHM-C-001	독일어	1	
AHM-C-002	영어학습	1	중학교 1.2.3학년
AHM-C-003	영어학습	1	고 1.2.3 단계
AHM-C-004	영어학습	1	단어
AHM-C-005	학습교실 2	1	
AHM-C-006	수학학습	1	
AHM-C-007	컴퓨터학습	1	
AHM-C-008	한글정고	1	중 1.2학년
AHM-C-009	중 1영어	2	1-4과
AHM-C-010	중 2영어	2	1-4과
AHM-C-011	중 3영어	1	1-2과
AHM-C-012	중 1수학	1	1-2과

LOVELY SOFT WARE HAN-GUL

CODE	NAME	종류매수	비고
AHM-C-013	중 2수학	1	1-2과
AHM-C-014	중 1국어	1	3-4과
AHM-C-015	국교 5학년 국어	1	3-4과
AHM-C-016	국교 5학년 산수	1	1-2과
AHM-C-017	국교 6학년 국어	1	1-2과
AHM-C-018	국교 6학년 산수	1	1-2과
AHM-C-019	대입 영어	1	대학입시
AHM-C-020	대입 수학	1	대학입시
AHM-D-001	궁합 외	1	
AHM-D-002	토정비결	1	
AHM-D-003	운세	1	
AHM-D-004	음악영어백과사전	1	
AHM-D-005	성격검사	1	
AHM-D-006	컴퓨터 별점사주	1	당사주
AHM-D-007	토정비결	2	
AHM-E-001	한글 VISICALC	1	ROYAL
AHM-E-002	한글 VISICALC	1	TRIGEM (128K)
AHM-E-003	한글 데이터 베이스	1	PASSWORD LEEHS
AHM-F-001	워드프로세서	1	1.0
AHM-F-002	워드 프로세서	1	3.0
AHM-F-003	워드 프로세서	1	4.0
AHM-F-004	세종 워드 프로세서	1	
AHM-F-005	한글편집	1	3.0
AHM-F-006	중영한글	1	그래픽
AHM-G-001	유용한글	1	70 COLOUM
AHM-G-002	벽 연필 한글	1	
AHM-H-001	한글 시스템 마스터	1	
AHM-I-001	한글정보	1	홍익한글
AHM-I-002	APPLE 2 불영자	1	
AHM-I-003	한문	1	사서삼경
AHM-I-004	HELLO GRITING PRG.	1	
AHM-I-005	START MENU	1	

LOVELY SOFT WARE EDUCATION

CODE	NAME	종류매수	비고
AED-A-001	APPLE BARREL	1	
AED-A-002	APPLE LESSON	1	
AED-A-003	ASSEMBER TEACHER	1	
AED-A-004	!	1	1
AED-A-005	APPLE EDUCATION 2	1	
AED-A-006	APPLE ASSEMBLY LANGUAGE	1	
AED-B-001	BASIC TEACHER	1	APPLE TRICK
AED-B-002	BIGMAC	1	LANGUAGE
AED-B-003	BASIC SCIENTIFIC SUBRUTINES I-1	1	
AED-B-004	BASIC SCIENTIFIC SUBRUTINES II-1/2	2	
AED-C-001	CHEMISTRY	1	KINETICS
AED-C-002	CHINA WORDS	1	
AED-E-001	EDU-WARE	1	수학
AED-E-002	EDUCATION BUSINESS 84	1	
AED-E-003	EDUCATION BUSINESS 85	1	
AED-G-001	GRADE	1	
AED-G-002	GRADE BOOK	1	
AED-H-001	HODGE PODGE	1	
AED-H-002	HISTORY OF KOREA	1	
AED-I-001	IDIOM & VERB	1	
AED-K-001	KNOW YOUR APPLE	1	

LOVELY SOFT WARE EDUCATION

CODE	NAME	종류번수	비고
AED-M-001	MEMORY IMPROVEMENT 1 / 2	2	
AED-M-002	MATH TRANNING	1	
AED-M-003	MATH PACK 1	1	
AED-M-004	MASTER TYPE	1	
AED-M-005	MATHEMATICS	1	
AED-M-006	MAP (U.S.A.)	1	
AED-M-007	MAP (WORLD)	1	
AED-M-008	MATH SAT-1.II	2	
AED-M-009	MICRO-CAP	2	
AED-M-010	MASTERING ADJECTIVE	1	
AED-S-001	SPELLING BEE	1	
AED-S-002	STEP BY STEP	1	
AED-S-003	SNOOPY'S READING MACHINE	1	
AED-S-004	STICKY BEAR SHAPES	1	
AED-S-005	STICKY BEAR OPPOSITE	1	
AED-T-001	TYPING TUTOR 2-1	1	
AED-T-002	TYPING TUTOR 2-2	1	
AED-T-003	THE STICKY BEAR	1	A.B.C.
AED-T-004	THE STICKY BEAR	1	NUMBER
AED-T-005	TITAN I-1 / 2 / 3	1	
AED-T-006	TITAN I-4	1	
AED-T-007	TITAN 2-2	1	
AED-T-008	TITAN 2-3	1	
AED-T-009	TITAN 2-4	1	
AED-T-010	TITAN 2-6	1	
AED-T-011	TITAN 2-7	1	
AED-T-012	TITAN 2-8	1	
AED-T-013	THE VOICE	1	
AED-T-014	TELL STAR	1	
AED-T-015	THE TERRAPIN LOGO	1	LANGUAGE
AED-T-016	THE WORD HANDLER	1	
AED-V-001	VOCABURARY 1 / 2	2	
AED-V-002	VOCABURARY 3 / 4	2	
AED-W-001	WORD ATTACK	2	

LOVELY SOFT WARE CP/M

CODE	NAME	종류번수	비고
ACP-A-001	ADA COMPILER	1	LANGUAGE
ACP-A-002	ALDS	1	
ACP-A-003	AQUICK CODE	1	
ACP-A-004	ABSTAT I/II/III	3	
ACP-B-001	BASIC COMPILER	1	LAANGUAGE
ACP-B-002	BASIC COMPILER 3	1	LANGUAGE
ACP-B-003	BASCOM	1	LANGUAGE
ACP-B-004	B16 FORTH	1	LANGUAGE
ACP-B-005	BASIC COMPILER 80	1	LANGUAGE
ACP-C-001	C-LANGUAGE LINK	1	LANGUAGE
ACP-C-002	C-LANGUAGE - 1	1	
ACP-C-003	C-LANGUAGE - 2	1	
ACP-C-004	C-COMPILER 1/2	2	
ACP-C-005	C-COMPILER 3	1	
ACP-C-006	CALC STAR	1	V2.0
ACP-C-007	COBOL 1	1	
ACP-C-008	COBOL 2	1	
ACP-C-009	COBOL 80	1	
ACP-C-010	C-COMPILER	1	
ACP-C-011	CP/M TEST	1	
ACP-D-001	D BASE II	1	V2.3
ACP-D-002	D BASE II	1	V2.4
ACP-D-003	D BASE II	1	
ACP-D-004	D BACE 2	1	QUICK CODE1
ACP-D-005	D BASE 2	1	QUICK CODE 2
ACP-D-006	D'BASE 2	1	TUTORIAL
ACP-D-007	D BASE 2	1	SAMPLE
ACP-D-008	D BASE 2	1	UTILITY
ACP-D-009	D BASE 2	1	ZIP
ACP-D-010	D BASE	1	PRACTICE
ACP-D-011	D GRAPHIC WORK	1	
ACP-D-012	D GRAPHIC CHART	1	
ACP-D-013	D GRAPHIC UTILITY	1	
ACP-D-014	DATA STAR	1	
ACP-D-015	DSKDRV PI	1	
ACP-D-016	DB-POWER	1	
ACP-D-017	D BASE II 1/2/3/4	1	LESSON
ACP-D-018	D BASE II 5/6/7/8	1	LESSON
ACP-D-019	D BASE II 9/10	1	LESSON
ACP-E-001	ELLIS NEVADA EDIT	1	
ACP-E-002	EIGHTY TRACK CP/M	1	
ACP-F-001	FOOT NOTES	1	WORD STAR UTILITY
ACP-F-002	FORTRAN 80	1	LANGUAGE
ACP-F-003	FORTRAN	1	LANGUAGE
ACP-G-001	G BASIC	1	B COMPILER
ACP-H-001	HANGUL	1	
ACP-M-001	MASTER 44K	1	2.20
ACP-M-002	MASTER 56K	1	
ACP-M-003	MULTIPLAN	1	
ACP-M-004	MAIL MERGE	1	
ACP-M-005	MASTER	1	FORMAT 80
ACP-M-006	MASTER	1	60K
ACP-M-007	MBASIC	1	
ACP-N-001	NEVADA EDIT	1	
ACP-N-002	NEVADA FORTRAN	1	LANGUAGE
ACP-P-001	PL/1 - 80 / 1	1	LANGUAGE
ACP-P-002	PL/1 - 80 / 2	1	
ACP-P-003	PL/1 - 80 / 3	1	
ACP-P-004	PL/1 - 80 / 4	1	
ACP-P-005	PASCAL 1	1	
ACP-P-006	PASCAL 2	1	
ACP-P-007	PASCAL MT+(2D)	2	
ACP-P-008	PROLOGUE	1	
ACP-P-009	PERFECT PRINTER - 1	1	EDITOR
ACP-P-010	PERFECT PRINTER - 1	1	CONFIGURATION
ACP-P-011	PERFECT PRINTER - 2	1	FILE DISK
ACP-P-012	PERFECT PRINTER - 2	1	LESSON
ACP-P-013	PEACH TEXT 1 / 2	2	
ACP-P-014	PEACH TEXT 3 / 4	2	
ACP-P-015	PEACH TEXT 5 / 6	2	
ACP-P-016	PEACH TEXT 7	1	
ACP-P-017	PILOT I/II	2	
ACP-P-018	PSEUDO DISK	1	128K
ACP-P-019	PERFECT WRITER-I	2	
ACP-P-020	PERFECT WRITER-II	2	
ACP-S-001	SUPERCALC - 1	1	
ACP-S-002	SUPERCALC - 2	1	
ACP-S-003	SPELL STAR	1	
ACP-S-004	SUPER SORT	1	
ACP-T-001	TRANNING GUIDE	1	
ACP-T-002	TRANSFER	1	
ACP-T-003	TURBO TOOL BOX I/II	2	
ACP-T-004	TURBO PASCAL	1	GRAPHIC EDIT(V3.0)
ACP-V-001	VISICOUNT 1 / 2	2	
ACP-V-002	VISI ACCOUNTANT 1	1	SYSTEM
ACP-V-003	VISI ACCOUNTANT 2	1	
ACP-V-004	VISI ACCOUNTANT 3	1	
ACP-V-005	VISI ACCOUNTANT 4	1	
ACP-V-006	VISI ACCOUNTANT 5	1	

LOVELY SOFT WARE CP/M

CODE	NAME	종류번수	비고
ACP-W-001	WORD STAR	1	V2.20
ACP-W-002	WORD STAR	1	V 3.31
ACP-W-003	WORD STAR	2	V 3.30
ACP-Z-001	Z-80 ASSEMBLER	1	
ACP-Z-002	ZSID	1	

LOVELY SOFT WARE LANGUAGE

CODE	NAME	종류번수	비고
ALA-A-001	APPLE LISP	1	
ALA-A-002	APPLE LISP	1	20
ALA-A-003	APPLE PIOLT 1	1	
ALA-A-004	APPLE PILOT 2	1	
ALA-A-005	APPLE CO-PILOT	1	
ALA-A-006	APPLE SOFT COMPILER	1	
ALA-A-007	APPLE FORTRAN 1	1	
ALA-A-008	APPLE FORTRAN 2	1	
ALA-B-001	BEAGLE BASIC	1	
ALA-B-002	BDS-C	3	
ALA-E-001	EINSTEIN COMPILER	1	
ALA-F-001	FORTRAN I	1	
ALA-F-002	FORTRAN II	1	
ALA-F-003	FORTRAN III	1	
ALA-F-004	FORTH (F16)	1	
ALA-L-001	LANGUAGE SOFT CARD	1	
ALA-M-001	MICROSOFT TASC	1	
ALA-M-002	MERIN ASSMBLER	1	
ALA-P-001	PASCAL 0 / 1	2	
ALA-P-002	PASCAL 2 / 3	2	
ALA-P-003	PASCAL DEMO	1	
ALA-R-001	REPORT PASCAL	1	
ALA-S-001	SUPER PILOT	1	AUTHOR
ALA-S-002	SUPER PILOT	1	LESSON
ALA-S-003	S-C MICRO ASSEMBLER	1	
ALA-T-001	TL/1 LANGUAGE	1	
ALA-T-002	TINY PASCAL	1	
ALA-T-003	THE TERRAPIN LOGO LANGUAGE	1	
ALA-W-001	WHITE SMITH	3	